MEGAZIN

REVIJA ZA IGRE IN HIŠNEGA UPORABNIKA RAČUNALNIKA • Letnik 3, številka 8, avgust 1995, cena 250 SIT

Star Trek Next Generation:
A Final Unity

Across the Rhine
Mechawarrior 2
Prisoner of Ice
A4 Networks

Grafika, video, prikaz:
nasveti za počitniški video,
test sedmih video kartic,
šestnajst grafičnih kartic in
dvanajst monitorjev



Nezanesljivi računalniki

Res neverjetno! Pred kakimi štirinajstimi dnevi sem v svoj službeni računalnik vgrajeval novo enoto CD ROM. Zadevo, ki je sicer star kos optike, sem namestil kar brez instalacijskih disket (iz računalnika, kjer je bila enota prej, sem po navodilih naših strokovnjakov skopiral gonilnike in ostalo šaro) in – čudo prečudno – enota je delala kar v prvem poskusu! Nisem mogel verjeti, ko sem gledal, kako se izpisuje vsebina nekega CD-ja! In to na Oknih 95! In v DOS-u! Divje in nepozabno! Cela Pasadena se je čudila in zmajevala z glavo, češ nekaj je narobe, saj vendar ne more biti kar tako preprosto.

Takšna izkušnja pa po kratkem premisleku sploh ne bi smela biti taka rariteta. Med hvaljenjem po uredništvu sem se zamislil in si dejal, da bi moralo biti obratno. Zakaj smo se kar navadili, da hardver (in softver, da ne bo pomote), ki ga vgradimo v računalnik, ne bo delal kar tako? Vedno, ali pa v večini primerov, je treba računalnik prepričevati in ga prositi kot polboga, da ne zavrne tujka v presvetlem drobovju. Nastavljati je treba nešteto parametrov in se največkrat truditi po metodi "poskusi, zmoti se in poskusi znova" (dodatek "če ne gre na silo, pa uporabi večje kladivo" bi lahko uporabili, ko smo instalirali grafično kartico Miro 40SD, ki ni hotela delati, dokler se ni izkazalo, da je ohišje računalnika nekam čudno in kartica ne sede v vtič – prijeli smo za klešče, pa je šlo).

Če fenomen pogledamo še širše, pa ugotovimo, da so računalniki zelo nezanesljive naprave. Pri preprostih opravilih se to sicer ne kaže tako pogosto, je pa zato toliko slabše pri zahtevnejših operacijah (recimo pri obdelavi naslovnic, naslovov in ozadij za Megazin). Vendar smo se s tem kar sprijaznili. Nihče več ne krili z rokami, če na nekem računalniku odpove disk in so vsi podatki izgubljeni ali pa ne dela igra in je izgubljenih nekaj tisočakov.

Kako bi bilo, če bi se vozili po avtocesti in bi kar na lepem odletelo kolo ali pa bi olje zalila voda?

B.T.

Seznam oglaševalcev

Hardver Softver Oboje Razno

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik
Boštjan Troha

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Čokl
Aleksander S. Hropot
Dalibor M. Jovanović
Rok Kodar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec

Marketing
Aleš Petrič
tel. (061) 133 51 21
Tomaž Zajc
tel. (061) 131 44 00

Naročnine in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 29

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993, št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-3648

KAZALO

IGRA MESECA

Poudariti velja, do je ST - FU ena redkih iger, ki ji je zares uspelo izkoristiti vse slavo in dediščino serije po kateri je bila narejena. Atmosfera je preprosto spektakularna. Grafika je pričakovano veselijska, povsod mrgeli tehnologije in neznanega. Zgodba "A Final Unity" pa je nedvomno vredna tudi televizijske obdelave.

OPISI IGER

REŠITVE

RESNI DEL

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

NAPOVEDI

Pripr[illegible] D[illegible]r M. [illegible] in Pr[illegible]

Urban Decay

"Najprej je bila Ecstatica, za njo pa pride Urban Decay." Tako bi lahko z eno besedo opisali dogajanje in evforijo, ki vlada v firmi Andrewa Spencerja, kjer so v polnem zamahu dela z najnovejšim izdelkom - igri Urban Decay. UD pa ne bo samo naslednica Ecstatice, ki se je med tem še vpisala med mejnike računalniške



grafike, temveč bo popolnoma drugače zasnovana. Namesto ugank, ki jih je bilo v Ecstatici treba rešiti kar nekaj, medtem ko je bila akcija odrinjena na drugo mesto, bo UD stal le na čistih akcijskih temeljih. Zgodbe avtorjem ni bilo treba iskati daleč, saj jo pozna vsak



prebivalec večjega mesta, ki je s tesnobo že večkrat ugotavljal, da je zašel v neosvetljeno ulico neke temačne četrti mesta in upal, da ne bo postal plen podzemlja in stalni dodatek mestni reki. Problema kriminala naj se ne bi lotili kot ponavadi (s policijskimi intervencijami ipd.), temveč z vzgojo. Kot mladenič, ki stoji na nikogaršnjem ozemlju, boste morali preživeti čim dlje, pa naj to pomeni streljati kot nor na vse, kar se giblje, ali pa podkupovati policaje in si tako zavarovati hrbet. Zavedati pa se boste morali, da vsaka akcija spremeni potek zgodbe in pripravljeni boste morali biti odgovarjati za svoja dejanja. Prikazni sistem se ne bo mnogo razlikoval od vzornika, torej bodo ljudje še vedno narejeni iz elipsoidov, ki po mnenju avtorjev dajejo osebam človeški videz, medtem ko bodo predmeti in naprave iz navadnih kockastih blokov. Tudi pogledi se ne bodo mnogo spremenili, saj bo kamera še vedno igrala vlogo tretje osebe, ki si dogajanje le ogleduje. Še zanimivost: avtorji pričakujejo, da ne bo potrebna uporaba mnogih krvavih prizorov v igri, saj se bodo raje zatekli k obrazni mimiki, ki naj bi pričarala grozo namesto krvi. Resnično upam, da jim bo uspelo, saj je krvi v zdajšnjih "igrah" že krepko čez rob bazena. Urban Decay bo začela svoj pohod po ulicah naslednje poletje.

FIFA Soccer '96

Pri Electronic Artsu so se odločili dati vse od sebe in napasti nasprotnikova vrata: predstavili so žogobrcarsko-digitalni dogodek bodočega leta, ki se od predhodnika ne loči le po škatli in ceni. FS '96 bo narejena v SVGA grafiki, za katero bo potreben vsaj najpočasnejši



pentium (delovala bo tudi na "običajnih" 486kah, vendar le v VGA načinu). Celoten prikazni sistem bo prevzet od 3DO izvedbe, pri kateri je bilo igrišče izometrično predstavljeno, pogledi kamer pa so se spreminjali tako gladko, da bi TV Slovenija lahko zelenela od zavisti. Programerska srenja se trudi narediti tudi čim večjo paleto gibov igralcev, od skokov v zrak in odbijanj žoge z glavo pa do ... hmm ... česa še? Ma, ne spomnim se. Bistveno je, da bo v igro vdelana tudi nova umetna inteligenca za vse, ki ste z nasprotniki v prejšnji verziji



opravili kar med trganjem pice. Tokrat bo zmaga težja. Še delanje atmosfere: v tej rubriki sodelujejo tokrat mnogi digitalizirani posnetki tekem, glasba, ki se sklada s krajem dogajanja, komentarji pravega nogometnega komentatorja (človeka) in Dolby Stereo zvok. Komur se bo uspelo izpod te gore novosti izvleči nepoškodovanemu, ga bosta nadarili še možnost igranja štirih igralcev naenkrat in modemska povezava. Vendar ne pred naslednjim letom.

Rebel Assault 2

Po huronskem uspehu prvega Upomiškega napada, ki se krčevito drži lestvic že več kot dve leti, so se pri LucasArtsu odločili izdati nadaljevanje, ki kljub



govoricam ne bo arkadna izvedba TIE Fighterja. Zopet bo treba v roke vzeti krmilo upomiškega lovca in se podati na lov za novim tajnim orožjem, ki ga je Imperator skril v neko zvezdno meglico. Vsebinsko torej ne bo v Imperiju nič novega. Pač pa bo mnogo novosti vdelanih



v igro samo. Izkoriščena bo podpora hitrejšim CD pogonom, izboljšani bodo tudi algoritmi prikaza, zaradi česar se bodo bitke odvijale bolj gladko in z detajlnejšo grafiko kot pri predhodniku. Prvič bodo poleg animacij nastopili tudi živi igralci, ki so posebej za to priložnost oblekli uniforme, nazadnje uporabljene v "Jedijevi vrnitvi". Uporabljeni bodo tudi originalni modeli vesoljskih križark in lovcev. Poleg tega pa bo RA 2 zahteval vsaj malo razmišljanja. Del igre, ki se bo odvijal v tajnem oporišču, bo spominjal na Dark Forces z boljšo

grafiko pa tudi reševanje ugank bo našlo svoj prostor v vesolju. Med novosti spadata še divjanje z "letečim biciklom" skozi gozdove na Endorju (kot v Jedijevi vrnitvi) in celo pilotiranje Tisočletnega Sokola, slavne ladje še bolj slavnega Hana Sola. Bomo videli, če bo Lucasu uspelo narediti boljšo predstavo kot konkurenci s Cyberio. V hiperprostor bo možno skočiti konec jeseni.

NHL Hockey '96

Očitno so pri Electronic Artsu razvili novo orodje za programiranje športnih simulacij, saj napovedujejo poleg nogometne tudi hokejsko osvežitev. Tudi bitkam na ledu se obeta mnogo novosti. Izbirati bo mogoče med pogledom petih kamer, ki so razporejene ob igrišču in dajejo občutek pravega televizijskega prenosa, za simulacijsko zagrete pa bo vgrajena tudi možnost igranja v prvi osebi (kot da bi imeli kamero nalepljeno na čeladi). Seveda ne bo manjkala niti SVGA ločljivost za računalnike s turbo polnilnikom in vmesne animacije. Na zahtevo igralcev letošnje verzije pa bo kot pri nogometu izboljšana umetna inteligenca, ki bo vodila računalnikove gorile na drsalkah. Dodanih bo še nekaj sladkorčkov v slogu dvoboja s pestmi med igralcema in krajšanja igralne sezone zaradi nenapovedanih stavk hokejistov. Očitno so avtorji preveč gledali ameriški baseball. Tudi ta športna ekstravaganca bo pridrsala izza zastorov nekje v začetku drugega leta.

Arcade America

Ameriška firma 7th Level se je odločila predstaviti svojo domovino z bolj svetle plati. V Arcade America bo potovanje po ameriških velemestih in kanjonih neizogibno. Vsaka naravna znamenitost in večina zveznih držav bo imela svojo igro, ki jo bo potrebno rešiti za dosego končnega cilja, sodelovanja na koncertu v Woodstocku (če ne veste, kaj je to, vprašajte starše). Predvsem bo mlado in staro privlačila čudovita grafika v stilu starih risank. Potovanje se bo začelo v septembru.

Battle Beast

Pri 7th Level so se odločili narediti tudi 375289. klona Mortal Kombata. Battle Beast, kot bo mutantu ime, bo ravno tako prikorakal na police trgovin v septembru, njegove vrline pa bodo grafika kot v risankah, smešni, vendar ne grozljivi bojevniki in nekaj blaznih žepov humorja.

Batman Forever

Po filmski uspešnici z Val Kilmerjem v glavni vlogi bodo pri Acclaimu naredili istoimensko arkado. Upam, da ne bodo preveč posnemali Oceana, ki je zaradi takih priredb filmov nekoč skoraj propadel. V netopirjevi vlogi bo treba skakati naokrog, tepsti zlobne možice in mimogrede tudi reševati uganke, ki jih bo zastavljal hudobni Riddler. Za čim večji pomp ob predstavitvi bodo poskrbele digitalizirane osebe iz pravega filma, ki bodo vnesene v igro, ter možnost igranja dveh osebkov naenkrat. Krilata miš naj bi za večno priletela do konca leta.

Judge Dredd

Preberite si opis Batmana, nato pa nadaljujte tu. Tudi za ta, tokrat Stallonejev film, je Acclaim odkupil pravice za "igranizacijo". Zadevi si bosta skoraj enaki (digitalizirane osebe ...), le da v JD ne bo ugank. Mišice bodo torej plesale, vendar ne pred ledenimi rožami na oknih.

Revolution X

Po uspehu v igralnih dvoranah lunaparkov je rockerska arkada začela tudi bitko za prodor na pisijevsko sceno. Kot orožje bodo služile digitalizirane grafike in za nekaj vagonov efektov, tajno orožje pa je glasba nikogar drugega kot legendarnih Aerosmithov. Navdušeni rokerji pa bodo morali še malo počakati, saj se bo acclaimova revolucija malce zavlekla. Pred začetkom novega leta je ne bo.

WWF Raw

Prve tri čike povedo vse. V ring bodo ponovno stopili Tac Team, Undertaker, Lex Luger in njihovi kameradi iz World Wrestling Federation, da bi opravili z nemočnimi (darwinizem vlada!). Toda to bi bilo dandanes brez digitaliziranih grafik in velike pošiljke glasbe nemogoče, pa čeprav bodo vsi udarci, meti in skoki dodelani do najmanjše podrobnosti, kot obljubljajo acclaimovci. Čas prihoda razgretih praznoglavcev pa je ravno pravšnji: hladna jesen.

Super Bubsy

Accolade bo v avgustu predstavil eno prvih platformskih iger za prihajajoča Microsoftova Okna 95. Bubsy, kot bo junačku ime, bo moral epsko rešiti Zemljo pred groznimi nezemljani, ki mu bodo na pot nastavljali vse mogoče, med drugim tudi skale in ementaler. Zanimivo je, da bo igro razvila firma ATI, ki drugače izdeluje grafične kartice. Tekla pa naj bi v Super VGA ločljivosti s celimi 60 sličicami na sekundo, kar jo pripelje ob bok igralnim konzolam.

Star Control 3

Po internetu se je šušljalo, vendar do sedaj ni nihče vedel zanesljivo. Oktobra bo predvidoma vzgal motorje tretji del sage o "brezmejnem vesolju, srditih bitkah in izginuli rasi", ki se od predhodnikov ne bo razlikoval po drugem, kot po grafiki. Ta bo namreč Super VGA z mnogo animacijami. No, morda bo kaj novega tudi pri oborožitvi in trgovskih navadah rdečih žab v kopačkah, drugače pa bi morala Accoladeova SC3 imeti vse, kar sta imeli predhodnici.

Nadaljevanje na strani 8

Terminator: Future Shock

[illegible] Bethesda [illegible] Daggerfall [illegible] Skynet [illegible] Los Angeles [illegible]

The 10th Planet

[illegible] Bethesde in Rolanda Emmericha [illegible]

Pax Imperia 2

[illegible]

Diablo

[illegible]

Shattered Nations

[illegible]

In the First Degree

[illegible]

Robot City

Byron Preiss Multimedia + Isaac Asimov [illegible]

Zorom: The Ultimate Alien

[illegible] Byron Preiss Multimedia [illegible]

TekWar

[illegible]

Witchaven

[illegible]

Chronomaster

[illegible]

Trump Castle 3

[illegible] Trumpu [illegible]

Casino

[illegible]

Maximum Surge

[illegible] Walther Koenig (Star Trek) in Yasmine Bleeth (Baywatch). [illegible] Digital Pictures.

Aladdin's Magic Carpet

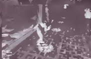
[illegible]

Psychic Detective

[illegible] ArtsaC [illegible]

Fade to Black

Nadaljevanje Flashbacka bo za Electronic Arts v sodelovanju z Delphine [illegible] (Another World) [illegible] Alone-in-the-Dark [illegible]



[illegible] pri koncu Flashbacka in [illegible] je Zemlja okupirana. Treba jo bo torej očistiti [illegible]

Die Hard Trilogy

[illegible] Willis [illegible]

Planet of the Apes

[illegible] Ne pred letom 1997.

Road Warrior

[illegible] SVGA [illegible]

The War College

[illegible] Strategija & taktika z Napoleonom & Cezarjem [illegible] Gametekovim [illegible]

Escalation

[illegible]

The Compelling Adventures of A. Gent

[illegible] Gametekovo [illegible]

Locus

[illegible]

Wall of Fire

[illegible]

Hellraiser: Virtual Hell

[illegible]

Fury 3

[illegible] Microsoft [illegible] Terminal Velocity [illegible]

Aztec: Empire of the Blood

[illegible]

Vikings

[illegible]

X-COM Apocalypse

[illegible] Microprose [illegible] Invasion of the Body Snatchers.

Area 51 - Entry Denied

[illegible] Septembra bo vse jasno.

Wing Commander 4

[illegible] Origin [illegible]

Privateer 2: Dark Side

[illegible] Origin [illegible] Wing Commanderjem [illegible]

Star Trek: Generations

[illegible] Jean-Luc Picard [illegible] Spectrum Holobyte [illegible]

Jack Niklaus: Live at Muirfield Village

Slavni igralec golfa pa ne da in ne da miru očitno mu je v računalniškem svetu tako všeč da namerava skupaj z Accoladeom narediti novo simulacijo golfa. Tokrat je na vrsti privatna Jackov teren za golf, ki so ga pofotografirali pod vsemi možnimi koti in slike "nalepili" na žičnati model v računalniku. To naj bi omogočalo nemoteno sprehajanje po terenu. Jeseni naj bi bil teren pripravljen za prve zamahe s palico.

The Last Bounty Hunter

Firma American Laser Games znana po streljaščinah Mad Dog McCree ipd. se zvesto drži tradicije. Izdala bo igro The Last Bounty Hunter kjer bo spet treba narediti red na Divjem Zahodu in ob tem zaslužiti še kaj cvenka. Da pa bo naloga lažje in hitreje opravljena, bodo priložili tudi Gamegun kopijo pravega kolta iz kavbojskih časov s katerim bo mogoče streljati na sovrage. Kolt bo seveda uporaben tudi v drugih igrah te firme.

McKenzie & Co.

Dekle̋ce so bile od nekdaj zapostavljeni del računalniške publike. Zato bo nova serija iger z naslovom "Games for Her" firme American Laser Games namenjena prav njim. Prvi primerek avanture z navedenim naslovom bo dečve spravljal v najobupnejše položaje ("Ali naj grem v šolo ali naj s prijateljico pouk raje špricava?") kjer se zahtevajo močni živci in utrjena zadnja plat. Dokaj čudna avantura bo na voljo zelo kmalu.

Triazzle

Pri Berkeley Systems so se spravili narediti igro ki že kraljuje v papirnati izvedbi: sestaviti je treba trikotnike, katerih robovi imajo narisano po eno polovico živali. Vse trikotnike bo treba sestaviti tako da bodo vse živali take kot v resnici. Živali so vzete iz pragozda računalnik pa jih stalno premešča, tako da ne bo možno dvakrat dobiti enake razporeditve trikotnikov.

You Don't Know Jack

Že dolgo ni bilo na sporedu kakšnega kviza z vprašanji. To so stuhtali ljudje pri Berkeley Systems in naredili igro kjer odgovarjate na zastavljena vprašanja. Toda igra nima lepega izgleda (le besedilo) zato pa je avtorjem uspelo na ploščo stlačiti 20 ur glasbenih posnetkov mnogo slik in vprašanj ki se dotikajo predvsem ameriške pop scene.

EF 2000

DID se vrača na bojno polje z nadgradnjo enega najboljših simulatorjev vojaškega letenja na PC-jih. Delovni naslov je seveda TFX 2 vendar ima s svojim predhodnikom malo skupnih točk.

Eurofighter je končno vstopil v operativno uporabo. Rusija poskuša okupirati Norveško in Švedsko in prevzeti kontrolo nad severno Evropo.



Vašo eskadrilo so vpoklicali na pomoč pri njihovi obrambi. V svojem EF2000 bomo skupaj z wingmeni patruljirali po severnem nebu napadali ruske kolone in druge cilje na tleh. DID je mnogo dela vložil v umetno inteligenco tako da je strateški del zelo razgiban. Za vročekrvneže bo na voljo takojšnja akcija za ostale pa prefinjen scenarij. Letalni model so pomagali izdelati inženirji British Aerospacea ki so izdelali že tri prototipe Eurofighterja. Tudi za kolektivni delirij bo poskrbljeno: če je vaš računalnik povezan v mrežo bo osem nadebudnih pilotov skupaj napadalo ruske agresorje. Za uspešno končanje misije bo moral igralec kot vodja skupine izdajati ukaze štirim wingmenom saj ne bo mogel sam izpeljati celotne naloge!

Čudovita zasnežena pokrajina gladko premikanje in fantastični zunanji pogledi so še dodatni cukrčki zaradi katerih je čakanje na EF2000 še bolj napeto kot tisto na Flight Unlimited.

Alien Alliance

Po celi kopici Doom klonov se nam obetajo še WC kloni. Brez skrbi, to niso nove serije čistil ampak vesoljske streljačine. Virgin namerava z Alien Alliance pometsti z WC serijo. Temu primerne so tudi priprave: Silicon Graphics dobra glasba in ogroooomna igralnost. Koncem leta (2010?)

Toonstruck

Devičniki letijo v nebo. Očitno so odločeni biti prvi samo prvi in najboljši. S tem ciljem in obilnim proračunom so se Interni razvijalci spravili še na avanture. Pravljična grafika, duhoviti zapleti in odštekani liki nas bodo zabavali enkrat oktobra (ha, ha, ha!). Zaplet: Drewa Blanca (to smo mi) neznana sila posesa v risanko na kateri dela. Naša naloga bo pomagati kralju iz risanke (bo) proti temnim silam d.o.o.) in se varno vrniti v svoj svet.

Converse Hardcore Hoops



Kdor ni razumel naslova, naj mu razložimo da je to divja, unlimited košarka in to ne tista v dvoranah o ne! V obliki marginalnih tipov bomo igrali street basketball širom naše domovine ZDA. Iz turnirja v turnir do finalnega turnirja ki je sploh največji mogoč tovrstni turnir. V tem turnirju boste igrali proti družini Johnson ki je za ta turnir dobro pripravljena. Turnir turnir turnir.

3D Decathlon

Nekdanjim lastnikom mavričnega računala je najbrž zaigralo srce. Da, da, Daley Thompson to je to. Se še spomnite svojih desetatlonskih rok, ko ste podrkavali po tistih spektrumovih gumbkih in se borili v kvalifikacijah na 400 m? Virgin je celotno zadevo obilno modernitiral tako vizuelno kot zvočno. Kdor pa še nima analognega joysticka naj si ga takoj kupi: dobre tipkovnice niso poceni.

Rivers of Dawn

Uganili ste: neumorni Virgin se bo malo pred novim letom kupcem prilizoval še s RPG-jko (v zbirki jim manjka



je še porno CD) Zaenkrat je o špilu znano le to, da je avtor Pepe Moreno, ta isti Pepe, ki je kriv za Batman: Digital Justice in da je cilj igre (ki je baje do vej polna full motion videov) zbrati par ekstremno močnih magičnih predmetov, predeo the bad guy, hudič ferdamani, prevzame kontrolo nad celim kraljestvom. Ha ha ha (glej prvi stavek za drugo vejico).

Zone Raiders

Ali verjamete v so-obstoj podobnih idej? Kar se špilov tiče, osebno bolj verjamem kopiranju in špijonaži. Zadnje čase se kar množijo podobne igre, tudi Zone Raiders je taka. V svojem rahlo lebdečem avtomobilu, ki je v bistvu ameriški avto s konca 60-tih, ki je v svojem globljem bistvu potujoča orožarna, boste dirkali, v svoji zoni nabirali koristne pripomočke in svoje konkurente razveseljevali z ognjenimi pozdravi. Zone Raiders predvidoma izidejo koncem 95, ni pa jasno ali s tem mislijo na leto 1995 ali na dan, ko bodo izšli gospod Windows 95.

Caiia 2095

Tudi Lukani so podlegli maniji bedastih naslovov. Calia 2095 bo streljanka v prvi osebi (kot Doom!), za



uspešno rešitev sveta pred malopridnezi pa bo potrebno rešiti še par ugank. Na voljo koncem leta, minimalna konfiguracija pa bo 486/33 in CD ROM. Jupiiiie!

Dark Crusader

Mindscape počasi postaja eden najboljših založnikov. Celi seriji dobrih iger se bo pozimi pridružil še en naslov, Dark Crusader. Že sam naslov nam napove trd in neizprosen boj. Kot pripadnik posebne enote za eliminiranje družbenih parazitov se boste odpravili na manjše družabno srečanje s streljanjem in granatiranjem. Podobno Doomu, namesto grozečih cevi pa bo na sredini ekrana kraljeval namerilnik. Bum, bum, bomo lahko občudovali tudi v visoki ločljivosti (1080x1024). Minimalna konfiguracija 486 DX16.



Druid

Tudi Sir-Tech ne počiva. Njihova najnovejša RPG-jka bo vnesla nekaj svežih standardov na tem področju: SVGA, 3D izometrični pogled in ogromno podrobnosti. V Druidu bomo uživali šele naslednjo jesen (ti so vsaj pošteni).

Maximum Roadkill

Še en Doom na kolesih. Tokrat bo očiščevalna akcija potekala na motociklu, na katerega je proizvajalec (Take 2 Software) obesil obilo evtanazijskih pripomočkov. 486 in CD ROM obvezna. Izid oktober.

Descent 2

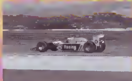
Brez histerije prosim. Descent 2 ne bo prinesel pretresljivih novosti, bo le izboljšana verzija starega Spusta. Na lačno tržišče ga nameravajo spustiti kaj kmalu, do takrat pa se še enkrat spustite v rudniške jaške ... mogoče je kak poblaznel robot le preživel.

The Dig

Zadevo je še od začetka v svoje roke vzel sam Steven Spielberg. Potem so zadevo dali v časovno kapsulo in jo lansirali v orbito. Ah, pretiravam, delali so na špilu delali. Gospod Špilberg je tudi eden od lastnikov Industrial Light and Magic. Da oni delajo čuda božja, tega vam menda ni treba razlagati, občudovali jih bomo v samem špilu. Zaplet pa gre nekako takole: tričlanska ekipa, komandant Boston Low, geolog Ludger Brink in novinarka Maggie Robbins se v Space Shuttleu odpravijo na rutinsko opazovanje meteorja, ki se je približal Zemlji. Zadeva na prvi pogled sploh ni nevarna. Ko se naša mala ekspedicija približa meteorju, na svojo grozo ugotovijo, da je to v resnici velika vesoljska ladja, polna zlobnih malih zelenih. Našo odpravo seveda pričakajo na noč in jo nemudoma lansirajo na neznan in obilno nevaren planet. Kot ste že uganili, se je za ogled finalne sekvence potrebno vrniti domov.

Po mračnem vesolju bomo (z neskončnim veseljem) šarili koncem leta (ej, tokrat pa zares, častna beseda!).

Formula One Grand Prix 2



Yes! Dolgo pričakovano nadaljevanje ene najboljših dirkalnih simulacij: spektakularna SVGA grafika, ultrarealistične proge, zelo inteligentni nasprotniki, dirkanje s Schumacherjem in klapo, kaj si še želite več? (da bi čimprej izšel! klic iz sosednje pisarne). Obljubljajo



še zelo dobro simulacijo same vožnje, na žalost je predvideni izid šele naslednjo jesen (ko bo Bill izdal že Windowse 96 4).

This means war!

Direktna in neposredna konkurenca Comand & Conquer. Microprose bo "This means war!" izdal le za Windows 95. Celotna zadeva bo podobna Populusu, igralni vmesnik pa bo, kot so zagotovili pri Microprosu, nadvse enostaven.



MICROPROSE

MOJSTRI ZA VSE

Microprose je na svetovni sceni računalniških iger ze dobro desetletje, v tem času pa je zalazil ze okali 200 različnih iger. Trenutno so vadilni po številu pradanih izvodov iger v Evropi (v letu 1993 so v Nemčiji z njimi "obrnili" 270 milijonov na otoku pa še dadatnih 167 milijonov omeriških dolarjev), vendar pa hočejo se višje. In gotava jim ba uspelo.

Njihov prvi večji hit je izsel leta 1988. To je bil simulotor letola F-117 Stealth Fighter kot nevidnemu lovcu-bombniku pravijo čez lužo (F-19 je evrapsko ime). To je bil prvi večji projekt, ki ga je vadil tokrat še ne toko slovití Sid Meier. Ze naslednje leto je v trgovine priletel F-15 Strike Eagle II, vendar pa se orel s predhodnikom ni mogel kosati niti v zroku niti na racunalniku. Leta 1990 je Sid Meier nansol 25 vlokcev in zemljevid Evrope, mi pa smo se igrali Railraad Tycoon. Enaindevetdesetego leto je F117 Night Hawk oz. F-117A Stealth Fighter zasipal z bombami bliznji vzhod, Skandinavijo, vse pa je bilo pripravljeno tudi zo spopad v Koreji leta 1999. Kmalu Sid Meierjev Civilization civilizira s pomočjo nukleornih konic prav cel planet in mimogrede še neka vraca zvezda v bližini. Po mojem mnenju je to se danes "igro vseh iger". Leta 1992 pride na vsto divjonje po vseh svetavnih dirkališčih - Formulo 1 Grand Prix je še danes ena najpopolnejših avtomobilskih simulacij. Kmalu se pojavi se Railrood Tycoon Deluxe, ki zo razliko od predhodniko ponudi tudi zemljevide Afrike, Amerike ter nekoj lepših slicic. Master of Orion paskušo prenesti vso civilizocijo iz vesolja norovnost v - vesolje iz življenjo, vesolja in sploh vsega se naučimo le to, da je špil c00l, ker je popolno kopijo Civilizotiono. Prav tako v letu 1993 izide tudi F-14 Fleet Commonder, ki nekoko prekoša ostale starejše simulatarje, po vendar ne pokaze nič posebej pretresljivega. Zo njim stopi no sceno Colonizotion ki pa neuspešno zamenja Civilizotion. UFO Enemy Unknown pa nepričakovano prekosi proktično vse ostole igre. Super strategijo - neverjetno populorno tudi pri nos. V istem letu se Microproseovi veljoki odlačijo zo milijonski nakup firme Spectrum Halabyte, sicer znanih programerjev ki sa ustvarili odlične letalske simulatorje, npr. Folcon 3.0. Master of Magic je izsel lani poleti, kakih posebnih pohvol po ni dobil. Avtorji nom poskušojo prodoti kup čorovnikov, ki neumorno corojo z nekokšno mono (to ni tisto mono no katero vi mislite) in igro je no neuspeh obsojena že vnoprej. V zadnji zimi pride no tržišce Transport Tycoon, ki je nekaksna mešanica Moxisovih Simov in Railrood Tycoono. Zores odlicna strategijo, ki je Sid Meierjev izdelek daleč prekosila. Pizza Tycoon je no svet privekalo letos. Ne posebej popularna pri nas, v Nemciji po odlicno pradajono. Ne povsem klasicna vodenje pizzerij širam po svetu in pavsem klosično obstronsko mafijsko bojevanje. In kančno no sceno stopi slovití X-COM Terror from the Deep, ki naredi pravi bruh-in-sploh med našimi brolci, ki definirajo mojo trditev ("rešiti po go je mogoce ze v nekaj urcoh") z dvemo uromo do dveh dni! Vesoljčki so čedalje bolj žilovi!

Koliko dobrih iger te firme sem izpustil? Tokole no hitro se spomnim vsoj še na Silent Service II, F-14 Fleet Defender Fields of Glory, Dogfight, Pirotes (Gold), Storlord, Return af the Phontom, Impossible Missian 2025, Tinheod, Bloodnet B 17 Flying Fortress, Subwor 2050, 1942 Pacific Airwar in 1942 Gold. Koko dober je v resnici Microprose nom pove tudi dejstvo, do so rovno bralci Megozino izbrali to firmo za nojkokovostnejšo v lanskem letu nagrado MegoGome po si je prislužila tudi z igramo 1942 in UFO. Kmolu po lohko pricakujemo se nove igre. In potem še in še in ...

Nagradno vprašanje:

Microprose bo na trg kmalu poslal še eno letalsko simulacijo, katere naslov nam morate napisati na dopisnico oz. glasovnico. V pomoč pa le to, da smo istoimenski film gledali ze davno nazaj, v njem pa je igral tudi slovití Tom. .

Nagrade bodo dobri stari hiti: Civilization, UFO, Colonization in Master of Magic, vsaka po dva kosa.

ALEŠ PETRIČ

STAR TREK THE NEXT GENERATION "A Final Unity"

MR. DATA, MAKE IT SO!

Kako sploh pisati o igri, ki ima za seboj tako epsko institucijo kakršna je serija Star Trek the Next Generation? Že zgolj kot navadna simulacija vesoljskih bojev povezana s klasično pustolovščino nas Star Trek A Final Unity (ST FU) ne razočara. Prejšnje priredbe priljubljenih serij so sicer na računalnikn izpadle tahlo klavrno (spomnimo se le ST Judgement Rites) a kaj zato, Spectrum Holobyte je poskrbel da kapitan Picard, Riker, Data, LaForge, Worf in druščina tokrat na PC-jih ne bodo izpadli kot neumneži



»Ej, Jean Luc! Tale tvoj šampon za rast las je po sr...! Kako da se na tebi nič ne pozna?

Igra Ima vse, kar je za današnje megalomanske CD projekte tako značilno. Do roba napihan CD s skoraj 630 megabajti podatkov, originalne glasove zvezdniške ekipe, ki ne le govorijo kakor v seriji, temveč imajo tudi enake fraze, "fore" in načine izražanja. Seveda ne gre brez vmesnih filmskih sekvenc, ki še dodatno stopnjujejo adrenalin. Celotno dogajanje je v SVGA, ki vsaj kar se tiče pustolovskega dela igre, na samo hitrost skorajda ne vpliva. Sistemi, kakršna sta navigacijski in taktični, so natančen posnetek resničnih filmskih modelov. Povsod mrgoli lučk, shematik, majcenih stolpcev energije, ki plezajo proti maksimumu. Prikazov stanja ladje je nešteto, vsak pa po svoje prideva k napeti atmosferi. Ni namreč vseeno, ali je med pobesnelim spopadom z romulanskim Warbirdom lučka "Shields" ugasnjena, sveti pa zato "Auto destruct in 10 seconds". Toda vrnimo se na začetek.

Mr. Data, [illegible]

V zgodbo nas vpelje filmska sekvenca, ki jasno najprej odigra obvezno Star Trek glasbo in ono "Space, the final frontier...". Nato pa že akcija. Data pravi, da se nam v približno 42.3 sekunde obeta srečanje s skavtsko ladjo rase Garidijcev. Start dobi Data, vedno noro natančen. Ladja je poškodovana, njihov Warp drive je šel k hudiču, komunikacije prav tako. Zaplet se totalno zamešira, ko se pred vami iz nič (decloaking) pojavi še sovražni Warbird. Situacija je napeta, kot bi na monitor nataknili elastiko, igra pa se je šele začela. Prvi nasvet: takoj shranite igro in to počnite čimbolj pogosto. Tod se boste spoznali s prvim pristopom k ST FU. Igra je namreč sestavljena iz dveh načinov igranja. Prvi vedno poteka v vesolju, kjer z Enterprisom dajete v koš Romulance, Ferengije in ostale bandite, se pojate med neštetimi zvezdnimi sistemi in stopate v stik z drugimi rasami. Večina igranja tu zgoraj je sestavljena iz izbiranja odgovorov, ki lahko igro zasučejo v to ali ono smer. Konec igre namreč ni le eden, tako da ga lahko dosežete na več načinov. Poleg tega je vesolje pravšnji prostor tudi za komunikacije s poveljstvom (Starfleet) ter izbiranja ciljev vaših naslednjih, bolj pritlehnih misij. Te predstavljajo drugi način igranja: klasično pustolovščino. Z odpravo (away team) rešujete dan na nekih zabojenih, večinoma nenaseljenih rumenih ali modrih planetkih, sredi sektorjev za katere še živ duh ni slišal. Večina igre (morda kakih 80 odstotkov) se namreč dogaja ravno na površjih planetov ali v osrčjih tujih vesoljskih postaj. Zanimivo je tudi to, da lahko misije rešite na več načinov, pa vseeno venomer napredujete v igri. Seveda so nekateri načini bolj in drugi manj uspešni, koliko, pa vam bo povedala admiralka Williamsova, kadar boste stopili v stik s poveljstvom federacije. Tako imate že v prvi misiji več možnosti: nestabilno jedro Mertenove orbitalne postaje lahko odpravite na lažji način in ga preprosto izstrelite v vesolje, ali pa ga z vsemi predmeti, ki bi vam v prvem primeru preostali, uspešno rešite in tako ohranite eno od naprednejših raziskovalnih postaj federacije v obratovanju. Lahko seveda tudi totalno zamočite in odletite v zrak skupaj s postajo.

«Ne vem zakaj tak ničelek, ampak zdi se mi da je na tej ladji preveč svojih možic barve!

[illegible]

Kakor rečeno, Star Trek ni igra brez zgodovine. Vsem trekijem (ljubiteljem serije) bodo zadeve jasne in znane že na prvi pogled. Politična situacija in razdelitev bloka Kridnar na Federacijo, Romulanski in Klingonski imperij ter nevtralno zono. Tehnične shematike in značilnosti vesoljskih ladij, navade in lastnosti vpletenih ras. Vse je nadvse natančen posnetek resničnosti. Toda to še zdaleč ne pomeni, da bodo vsi tisti, ki o seriji nimajo pojma, tudi v igri popolnoma izgubljeni. Nasprotno, za uspešno rešitev ni potrebno predznanje, ki ga imamo trekiji. Edine razlike bodo v tem, da za nepoznavalce odpade cela vrsta dejanj, ki so tam le zaradi razveseljevanja trekijev in višanja napetosti.



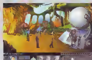


Sa vam ne zdi, da bodo v liku daljal prihodnosti že odkrili umetne oči, da LaForgeju ne bo treba skiliti skozi ruže, ali pa borna, ki bo podobna karsi človeško kože, da Bata ne bo zgledal, kot da je padel u talarsko smako?

"Ne hodi zdaj užaljen, Žan. Saj ti ne zdi, da bi moral počasi zamenjati kroje našib uniform. Naj zdaj zgledamo kot statisti v filmu Opa Brady Bunch Meets Gabriel Knox, pa kaj bo, ko me bom zredil?"



V najslabšem primeru bo potrebno branje polakiranega priročnika na 66 straneh, zares odlične zadeve. Notranje oblikovanje je enako oblikovanju ladijskih sistemov, poleg tega pa je poln shem, slik, razloženih prikazov in pojasnil. Priročnik je tako dober, da sem ga iz golega veselja prebral celo sam. Notri boste izvedeli čisto vse (če igrate na lažji stopnji težavnosti, celo več kot potrebujete): poveljniški



Naj na noč! .no! Vzel Šumpea in se pojdi obrit. Žan ti je lepo rekel, da prebori navodila za šumpeiranje!

most, komunikacije in konferenčna soba, navigacija, ladijski računalnik, taktični računalnik, inženiring, turbolift, transporter ter misije "away teams". Kontrole in knofkov toliko, da se vam zvrti! Kontrol friki bodo znali ceniti, da je lahko celotna ladja prepuščena le njihovim prstom, zlenarši pa bodo nadvse veseli opcije "delegate". Z njo lahko ključni enoti (tactical in engineering) prepustimo profesionalcema Worfu in La Forgeu, ki dobro vesta, kaj delata. Naj v enem stavku naštejem le nekaj nalog, ki jih dotični konzoli opravljata med bojem: razporejanja moči warp, impulse drive, polnjenje fotonskih torpedov po pravila in nadzor vseh 0) sistemov (od ščitov – samo teh je osem, orožij, senzorjev, motorjev...) men poje kakih 20 taktik bojevanja, spreminjanje sovražne ladje, dvig ščitov, samouničenje, 6 phaserjev, od čitavanje taktičnih podatkov (moč, hitrost, smer, naklon...). Bo dovolj za začetek? Kljub poplavi podatkov in kasneje tudi ton sovražnih ladij (romulanski imperij vdre na ozemlje federacije in razglasi vojno!) pa boj še ni taka panika. Večina nevarnih Warbirdov je bila namreč močno predelanih v korist hitrosti in škodo orožjem, pa tudi Enterprise se v igri izkaže kot hudimano dober nasprotnik. V svojih popotovanjih od začetka do konca igre sem npr. demoliral preko 20 Warbirdov in vedno odnesel celo kožo.

[illegible]

Dogajanje se vrti okoli starodavne rase Chodakov, ki je v tem delu vesolja živela med 1 000 000 in 900 000 leti pred sedanjim časom 24. stoletjem. Ogromni imperij, ki so ga vzpostavili, so vzdrževali s pomočjo skrivnostnega superorožja t.i. "Unity devicea". Da ne bo pomote, ko ga na koncu igre najdete, je jasno, da ne gre za GameBoyu podobno igračko, temveč za 314 000 000 kilometrov dolgo umetno strukturo, s katero je mogoče kreirati in uničevati zvezde ter skorajda samo vesolje (zgolj za primerjavo: Zemlja ima premer 40 000 kilometrov). Gre torej za scenarij epskih razsežnosti, kakršnemu so komaj dorasli celo najboljši deli originalne serije. V dirko za superorožjem je vmešana celotna romulanska flota, federacija pristopijo na pomoč Klingoni, iz nič pa v dogajanje poseže tudi vojno ladjevje Chodakov, ki naj bi že pred 900 000 leti izumrlo. Po izčrpnem pojanju skozi vesolje, raziskovanju pulsarjev in črnih lukenj, obiskovanju zvezdnih baz (te zadeve so ogromne!) za poflikanje ladje in obnovitev arzenala, bo tudi Enterprise prišla v sektor Thang, mesto končnega obračuna. In ko že mislite, da je napetost na vrhu, pristavijo svoj piskrček še Borgi: invazija njihove bojne flote! Noro. Toda pustimo bralce v besni negotovosti in si oglejmo še tehnično izvedbo.

[illegible]

Igrate lahko po želji le z miško ali kombinirano s tipkovnico. Opravljanje pustolovskih misij je narejeno zelo preprosto: uporabljate namreč vsega štiri ikone (walk, talk, use, look). V veliko pomoč vam je standardna oprema (trikorder, phaser, prva pomoč), mnogo informacij pa



Žoal Ha nagačni gumb si pritisnil! Ta ni bil!

izveste tudi iz pogovorov članov lastne posadke. Uganke so tehnološko naravnane ter začuda dokaj logične. Ker je poti k rešitvi več, ni potrebno pretakniti vsakega kota in uporabiti vseh predmetov. Enako velja za vesoljske misije, saj je za uspešen zaključek igre potreben obisk morda 15 do 20 vesoljskih sistemov, ne pa vseh tisoč, kolikor jih je prikazanih na karti. Ena redkih kritik igri leti ravno na navigacijo, saj je ta dokaj nepregledna, planetov pa je preprosto preveč. Je pa zato noro doživetje leteti z Warpom 9.2 skozi romulanski imperij. Še druga kritika, ki jo imam, se tiče vesoljskih spopadov s sovražnimi ladjami, ki so vsekakor počasnejši, kot bi smeli biti. Računalnik stalno dostopa do diska in cedeja, posebno še če imate počasen CD-ROM.

Igro smo si izposodili v trgovini Mr. CD-ROM, tel. (061) 159 75 11.

No, kdo je pa zdaj pritisnil napačni gumb? Ves prostor zadaj je pokvarjen!



Format	PC CD-ROM (486, 8 MB)
Zvrst	vesoljska simulacija / pustolovščina
Založnik	Spectrum HoloByte

SKUPAJ 89

92 93 92

HI OCTANE

Vakuumske dirke

Letos so definitivno v modi dirke s križanci med vakuumskim sesalcem, sobnim ventilatorjem in trupom odsluženega lovca. Bullfrog se je odločil preživeti poletno mrtvilo z adaptacijo Magic Carpeta. Rutine še simulirajo lebdenje [illegible] identično tudi [illegible] eksplozije in meglice v daljavi močno spominjajo na Magic Carpet. Tokrat namesto čarobnega tepiha jahamo nadvse nenavadne stroje. Naloga je preprosta: na šestih dirkališčih je potrebno odpeljati določeno število krogov kar se da hitro, poleg tega pa partije dirke bi odstopili zaradi "tehničnih razlogov" oziroma se strokovno reče direkten zadetek granate ali rakete v vaše plovilo. Ugani ste, dirkanje samo sploh ni zanimivo, če nasprotnikov ne moreš ponagajati. Da bi te spravili nimo daleč preganja kroglje in eksplozije. Outrider je podoben [illegible] raketi. Hexagon spominja na plovila iz Vojne Zvezd. Vampyr je najbolj upravljiva zadeva, pa [illegible] Fuga pa je [illegible] vozilo, [illegible] prenese [illegible] udarcev. Proge, na katerih se odvija to divjaško klanje, imajo kar nekaj stranskih kanalov, v katerih so nameščeni bonusi (gorivo, ščit, naboji), ali pa so le bližnjica do cilja. Ko [illegible] zmago v skupni razvrstitvi je treba biti čim hitrejši in na svoji poti do večne slave zasenčiti čimveč konkurenčnih vozil. Če ste manjša družba, ki se dolgočasi, si lahko mrtvilo sobotnega popoldneva obarvate s kolektivno [illegible] do [illegible] voznikov, bkrati se lahko preizkusi na futurističnih dirkah. Če se vam je [illegible] lahko z veseljem [illegible] kibly v mini [illegible] skritimi pod havbo vaše [illegible] dirkalnika.

Lepa panorama z mogočnimi [illegible] - Marker!

Mislim, da bo treba pospešiti gamo!

"Hej! Zakaj kamera ne štarta, ko redam?! Ponavlam to prizor za [illegible]!"

Iz čiste ljubezni do kolega pred sabo spustimo dobro namerjen rafal, ga raztreščimo in mu poberemo vse bonuse, ki jih je nabral med cikli. Da se ve kdo je boljši. Paziti je le treba da se iz lovca ne spremenimo v plenilo. Neopaženi so ljudi (ha, ha!), ki ogrejo v svojih lebdečih [illegible] nad dirkališčem poskrbijo za odvoz ponesrečencev in njihovo instantno rehabilitacijo. Pot do zmage je trda, zato je potrebno izbrati primernejo vozilce. SD-1 Specijet je lahek, a slabo odporen na udarce. Bezerker je pravi [illegible], ni le malo okoren, ampak [illegible]

[illegible] ni od [illegible] Magic Carpeta nič napredovala, na tej vrsti stroja (486/100) in [illegible] grafično kartico je zadeva tekla [illegible]. [illegible] spremlja mlačen [illegible] kot tisti v [illegible] s Slipstream-om 5000 je [illegible] špila sta enako dolgočasna. [illegible] ima [illegible] naj nje počaka na F1 GP 2, ki bo prav [illegible] iz MicroProsovih [illegible].

Format	PC-CD ROM (486, 8 MB)
Zvrst	arkadna dirkalna simulacija
Proizvajalec	Bullfrog / EA
SKUPAJ	75
Grafika / Glasba / Igralnost	72 / 71 / 80

ALEŠ PETRIČ

CYBERBIKES

Vse naokoli neki vektorji zelene črke skratka prihodnost kakih 50 let od danes. Združeni narodi dobijo naslednika politika, razmerja sil boj za oblast, slabi fantje, dobri fantje blab, blah, taka je ta reč. Do tod nič novega. Z motorjem bom frajerisal okoli lovil neke kiber pankrte in pecal bejbe. Do tod kul. Vpišem ime, se odpravim na prvo misijo v Anglijo in si seveda izberem motor [illegible] kombiniram. Vzel bom dvojno oborožitev za lahko [illegible] "chaingun" za prestrezanje rakete. Gume seveda standardne gladke zavore pa magn[illegible] [illegible] k' sidro. Oklep tita[illegible] [illegible] okreten. OK. Greva! [illegible]

Nad mesto me pripelje neka vsadljaka [illegible] [illegible] je obetal težave. Motor ka' odk[illegible] [illegible] metrov vržejo v globino. Ani [illegible] [illegible]dam. Ta kiber [illegible] ni [illegible] [illegible] vpetine, vektor trava vektor [illegible] [illegible] nekam na vektor. Tekstur pri [illegible] [illegible] Dam gas do daske. [illegible] [illegible] pobeta do vzpetine in pri 3[illegible] [illegible] metrov visoko letim kakih 1[illegible] [illegible] preskočim sovražno utrdbo. Kla[illegible] [illegible] [illegible] brbra dobro. Občasni, tol[illegible] [illegible] rakete. Po kratkem obhodu demol[illegible] [illegible] havbici vržem v zrak par vektor[illegible]

[illegible] ker zapeljem nazaj [illegible] zgradbo. Pičim generator, vse [illegible] v zrak, jaz pa veselo naprej. Malo pogledam nazaj [illegible] kreten mi strelja v hrbet. Gre za kapitana baze, ki [illegible] ravno zastrelil. Očitno mu nekaj ni prav [illegible] poskusim z raketami in ker niso vodene [illegible] na "scatter gun". Kapetan je zvit in se ne da [illegible] odneham proti pobesnelemu manijaku mi [illegible] [illegible] pol oklepa. Stopim na gas tipa pasti[illegible] [illegible] horizontu in vržem v zrak še naslednjo inštalacijo [illegible] kojišana mala šala

Leaving for Blakedown

Format	PC (486, 4 MB)
Žanr	dirkalna simulacija
Založnik	Gametek

SKUPAJ **44**

42 · 65 · 53

ALEŠ PETRIČ

JOHNNY MNEMONIC

Lepo je vedeti da ga tudi gigantska korporacija kakršna je Sony včasih prav po butalsko polomi. Kako drugače naj si sicer razlagamo njihovo najnovejšo kozlarijo. Lepo je tudi vedeti da kvaliteta nad kvantiteto še vedno nekaj velja. Johnny se je razpasel čez dva cedeja in zaseda preko 1000 MB pa kljub temu ni kaj prida.

Za tiste ki filmske zgodbe še ne poznate: Johnny (nesrečni kupec oz. vi) je kurir 21. stoletja ki dostavlja 320 giga ukradenih podatkov zvito zapakiranih direktno v njegovo tintaro. Koda za prenos podatkov je izgubljena (seveda). Janezu pa je za petami pobesnela japonska mafija Yakuza. Gre za fante ki so si že v 20 stoletju tetovirali skoraj 50% kože ter si v znak lojalnosti rezali mezince.

Johnny je prva igra (v vseh mojih 21 letih) pri kateri pred vpogledom v navodila nisem dojel 0 (nič). Nisem našel tipk, še več nisem vedel kaj delam kaj bi delal in kaj se sploh dogaja. Ko sva jo s kolegom zagnala je ta začel pripovedovati o nekih igrah v katerih se intro neopazno prevesi v igro. Še preden sem se dobro zavedel in rekel "beži beži Ivan spet si močil posteljo" sem med oči prejel status game over. Izkaže se da sva ves čas pravzaprav igrala. Tema: Igranje namreč poteka v obliki filma. Nenehno nekaj igrajo film teče z drugimi besedami cela igra je film. Kontrolo dobite le ob trenutkih ko se zaslon razpotegne v kavernoi format (zgoraj in spodaj se pojavi črn pas). Takrat morate pritisniti kako tipko. Pogledate lahko levo ali desno poberete kako stvar ali koga opalite. Seveda je vse to izvedeno bistveno slabše kakor se sliši, posebej še če imate le 486/66 z 8MB spomina in CD ROM z dvojno hitrostjo.

Igra teče pod Okni. Nikarte kake druge ločljivosti kot 640x480 z 32 000 barvami! 1024x768 je noro počasi. 256 barv je premalo. Igranja je malo filma pa celi dve uri. Akcija poteka večinoma ponoči. Vidljivost slaba skoraj slabša kot igralci. Japonci bejbe mafija bipuzli ter svetla izjema vaša spremljevalka Julie Strain (Penthouse Pet of the Year). Kljub vsemu privlačna ideja in pristop tokrat radikalno brez vmesnika.

P.S. Igralci so neki levi in na Reevesa kar pozabite.

Igro smo si sposodili pri podjetju Mantis. Tel (061) 344-744

Format	PC CD-ROM (486, 8 MB, WIN)
Žanr	interaktivni film
Založnik	Sony / Imagesoft

SKUPAJ **52**

70 · 72 · 56

AMON MIHA

The Last Dynasty

DAN LETEČIH BANAN

Dragi ljubitelji kaos[illegible] – še enkrat! Dragi ljubitelji črnih letečih preprog in krotnikov vesoljskih banan, [illegible] sem Rdeči nakladač, popravljeni, nakladačica, prva ženska med računalniki, visoko razvita umetna inteligenca, vgrajena v vesoljsko ladjo razočla banana split, da z nebeško rdečimi ustnicami [illegible] drhtaje na monitorju sredi kokpita zabavam fante za krmilom vesoljske ladje. Danes se počutim še posebej pametno in lepo, saj mi je sam vladar poslednje vesoljske dinastije [illegible] čisto tako [illegible] grede, s poslednjimi bananastimi vesoljskimi ladjami krenaj še upira hudobnim imperialnim silam, ki želijo zavladati Vesolju. - Če se ti je zazdelo, da je to Vojna zvezd, si butec! ..[illegible] je butec!, no in ta dinastijski vladar mi je zaupal [illegible] pomembno nalogo. Zapeljati se moram na [illegible] mali planet, ki so ga patetični Zemljani nedomiselno poimenovali po sebi – planet Zemlja.

In res je bananasta ladja pristala na Zemlji, ne daleč stran od mesta, kjer sta prebivala Dok in Mel, [illegible] staršev mladoletna samotarja in ekscentrična sanjača, ki sta ravnokar opravljala tradicionalno vsakdnevno - celodnevno sanjarjenje o NLP-jih in življenju na drugih planetih. Radovedno sta vstopila v bananasto ladjo, od tu naprej pa so se dogodki vrstili kar sami od sebe in to z bliskovito naglico - računalnik-ženska pa je še kar naprej nakladala in nakladala in nakladala... V naslednjem trenutku sta se znašla sredi vroče bitke proti imperialnim lovcem. Presenečeno sta odkrila, da sta kot rojena za borna [illegible] kot bi se že nekje učila - a ne na Zemlji! Še malo kasneje pa sta se že srečala z vladarjem poslednje vesoljske dinastije, ki je končno razjasnil nastalo situacijo. Mel - glavni junak zgodbe - je vladarjev sin, Dok pa njegov bodyguard. Na Zemljo so ju poslali iz totalno nerazumljivih varnostnih razlogov, da bi ju skrili pred hudobnimi imperialističnimi silami, ki vladajo Vesolju. Noro!!! A stvar se tu šele začne zares vozljati. Dinastija je imela že [illegible] nekdaj v lasti neko čudno vesoljsko reč, ki sliši na ime Univerzalno znanje - zbirka poslednjih vesoljskih skrivnosti. Samo gospodar Univerzalnega znanja je pravi gospodar Vesolja - zdaj pa spet beseda ali dve o butastih varnostnih razlogih. Iz slednjih je Melov oče Univerzalno znanje razdelil na dva dela in ju skril v glavi njenih sinov - Melovo in [illegible] njegovega brata, ki pa so ga že ubili imperialci. Mel in zvesti prijatelj Dok sta torej poslednji up Vesolja, da povzamemo... njune sanje se uresničujejo v najboljši možni obliki.

Ko sedimo v vesoljski ladji bananaste oblike, se ne moremo znebiti zgrešljivega okusa v zgornjem predelu goltanca, ki nam pravi, da so se tile fantje močno zgledovali po Originovi igri Wing Commander. To sicer ni nič slabega, saj najdemo v kokpitu tudi množico številčnic. Najlepša in v bitkah sila praktična je možnost urejanja bojnega ekrana po lastnih željah, podobno kot bi si urejali "desktop" v okolju Windows. Zakaj pa ne, saj tudi igra sama po Sierrini tradiciji teče v tem okolju. Zato je še toliko bolj presenetljiva hitrost 3D grafike, ki v polnih detajlih več kot zadovoljivo teče na DX2/66. Spopadi s sovražnikovimi lovci so na moč podobni Wing Commanderju, le da so v tej igri sovražniki malo hitrejši in zato tudi bolj zanimivi. Na sam tip [illegible] orožij [illegible] samo tri vrste izstrelkov, pa so razmeroma stanovitni podatki za tako hitro in okretno bojno ladjo (v obliki banane!). Pri opravljanju letalskih misij bomo poleg dobrih refleksov in velikanskega pilotskega znanja potrebovali tudi veliko mero razuma in iznajdljivosti. So misije, kjer je uničenje sleherne sovražnikove ladje gola neumnost, ki vodi v propad in smrt. Se spominjate Vojne zvezd: Imperij vrača udarec (ESB) in znanega manevra kapitana Sola, ko se je s svojo ladjo "prilanil" na sovražnikovo križarko, da ga imperialni radarji niso zaznali. Takšno poznavanje vesoljske zgodovine vam utegne še kako koristiti!

Če vam letanje gor in dol po vesolju že preseda, poizkusite misijo ali dve, da pristanete v sovražni vesoljski bazi. Tu se začne pustolovski del igre. Sierra se hvali, da je to največja vesoljska baza, kar so jih naredili za 3D pustolovščine, kako ne bi bila, ko pa zasede kar enega od [illegible] CD diskov. Premikamo se kot pri igri The 7th Guest: Vsak premik [illegible] je posnet v filmski obliki na CD-ju. Zato premikanje na [illegible] pogled izgleda celo boljše kot v Doom-u, vendar [illegible] 3D okolje izračunano v realnem [illegible] po blodnjakih večinoma zapuščene vesoljske [illegible] je in pobijanja še [illegible] stvari, ki vas [illegible] obrata [illegible] v manjših [illegible] ekrana [illegible] del zgodbe in te grobo vrže nazaj v vesoljsko simulacijo in spet nazaj, če je treba. Po mojem [illegible] debela neumnost!

Vse dogajanje je seveda [illegible] pogleda Wing Commanderja zaključeno z veliko [illegible] filma, kjer se pojejo resnični, kot zagotavlja S[illegible], hollywoodski igralci. The Last Dynasty v pionerka [illegible] primerih celo prekaša milijonskega (po zapravljenem) denarju in po prodaji [illegible], vendar žalostno [illegible] de nad mestjem majhnih a sila pomembnih pod[illegible]. Tu prednjači okorno in nedomišljeno obl[illegible]je predvsem vesoljskih ladij. dober dan, leteče banane!

Tip igre	PC CD-ROM (486, 8 MB, WIN)
Zvrst	akcijska simulacija / pustolovščina
Založnik	Sierra
SKUPAJ	79
80	74
79	

ANDREJ BOHINC



WARRIORS

NEVERJETNA LAHKOTNOST PRETEPANJA

K[illegible] v navadi je [illegible] da vsak [illegible] (opremljen), [illegible] pasadi [illegible] najm[illegible] Ma[illegible] ne zgodi [illegible].

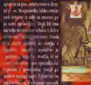
Žen[illegible] vsa bi[illegible] za[illegible] so [illegible] so vitalivlje [illegible] in [illegible] vih bitij živi [illegible] le nekaj se jih [illegible] v prid. Vpliv Sil je najbolj [illegible] v časih [illegible]ktov in vojn. Vitalne Sile spodbu[illegible] k [illegible] od tod razlaga, od kod samomorils[illegible] Samurajev in neskončen pogum starogrških [illegible] Škotov in pregovorni lestobi Čamgarcev je [illegible]



Ti, stari! To ni Falling Down!

Legenda pravi, da se je nek bojevnik polastil oblasti nad temi silami, postal neranljiv in zavladal svetu. Na vrhuncu slave, ko je hotel še bliže izvoru svoje moči, pa je postal neviden človeškim očem. Izgubil je vse. Umaknil se je na pusti otok in postal Gospodar. Njegovo telo je doživelo grotesno preobrazbo. Toda ni odnehal. Po stoletjih preklestva, hoče zdaj vedeti ali obstaja boljši borec od njega. Na otok s svojimi magičnimi močmi teleportira 10 najbolj zloglasnih bojevnikov iz različnih obdobij človeške zgodovine ter skliče turnir, katerega le zmagovalec bo lahko pretakal njegovo omnipotenco.

Zgodba, čeprav ne zveni preveč prepričljivo, je lepo prikazana skozi animiran uvod. Na otoku se torej ko po naključju zberejo dolgonoga bojevnica, [illegible] kartagonski [illegible] Carceras, marinec Hank, enooki [illegible] Corto, načlovelki reptilski stvor Ghor, [illegible] indijanec Tecumseh, irski junek Fergus, latino-afriški tamecek Meatball, Egiptanska vračarica Neftis in 2,31 metra [illegible] [illegible]okira. Nekateri bojevniki nosijo s [illegible] boje tudi s predmeti. Uporablj[illegible] [illegible] orožja [illegible]ica za baseball, tomahav[illegible] [illegible]nacijo tipk [illegible] spravijo za pas, dalekometna (kop[illegible]je) p[illegible]ne. Nasprotniku lahko orožje tudi izbijete iz rok, ne morete pa ga sami uporabiti. Vsak lik ima na voljo tri [illegible] udarce v duhu [illegible] Hank [illegible]pr. [illegible] in strelja z [illegible] uporaba je [illegible] močja, ki se [illegible]ve specialki sta [illegible]pisani v priročniku, tretjo pa morate ugotoviti sami. To niti ne bo tako težko, saj je izvajanje specialk za razliko od MK2 in SSF2T zelo preprosto. Največkrat zadostuje že kombinacija nekaj smernih tipk in udarca z nogo ali roko. Da, v tej igri imate za udarjanje na razpolago samo dve tipki, kar pomeni, da zagrizeno učenje ne bo dolgo trajalo.



Nekoč so bili bojevniki, danes pa so samo pijanci.



Pa se vrnimo še malo k likom. Ti so veliki, predvsem pa odlično animirani. Tu se pozna uporaba nove tehnike 3D Bio Motion, pri kateri animacija ni vnaprej narisana ali posneta tako kot je v navadi pri večini iger, ampak jo računalnik sproti računa za vsak lik posebej. Liki so tudi zvočno dobro opremljeni: kričijo, vzdihujejo... Prelepa ozadja (skupaj 11 lokacij) niso le za okras, saj se lahko vaš lik oprime marsikatere izbokline v ozadju in s tem preseneti nasprotnika.



Dober dan, prodajam [illegible]. Zelo poceni.

Zdaj smo prišli do najboljše strani igre. Warriors ponujajo namreč pretepanje tako v stranskem kot malo nagnjenem pogledu od zgoraj v navadni VGA ali spektakularni SVGA grafiki. Za slednjo potrebujete vsaj [illegible] siter [illegible] pa [illegible] lahko [illegible] igre [illegible] hor[illegible] (znižati grafičn[illegible] je [illegible] lep[illegible]ce [illegible] meh[illegible] Po[illegible] lahko ogledate ponoviter v osuhljenem 3D načinu [illegible] FX Fighter brez ozadij), za poslastico pa lahko v glavnem meniju odtipkate kodo CHEAT in se preko [illegible] Secret Way s šifro REPLAY poskusite tudi v [illegible] preko ostalih skrivnostnih gesel (več o njih v Cheat Motelu) se lahko dokopljete še do štirih skritih likov, enega skritega ozadja (arene), borbe brez orožij, posebnih udarcev ter celo jezerc krvi!

Zakaj torej igri ocena le 83%? Warriors so sicer izjemno tehnično dovršena pretepačina, a po drugi strani kot pasulj preprosta. Igri v bistvu na prvi pogled prav nič ne manjka, ampak kot se s časom izkaže, je pomanjkanje normalnih udarcev in pretirana lahkotnost drobojev ravno tista stvar na tehtnici, ki jo prevesi v prid MK2, SSF2T in One Must Fall.

format	PC CD-ROM, PC (486, 4 MB)
zvrst	pretepaška igra
založnik	Mindscape
SKUPAJ	83

86 | 82 | 76

STRIKER '95

Eno življenje, ena ljubezen, ena igra

Za vas imam dve novici. Slabo in dobro. Katero hočete slišati (prebrati) naprej? Dobro? OK. Prva slovenska nogometna liga od letošnje sezone naprej šteje 10 klubov in vsaka zmaga prinaša po 3 točke. To bo nedvomno dvignilo kvaliteto slovenskega nogometa in povečalo obisk na naših štadionih. Kaj pa slaba novica? Striker 95.

Vsa čast vrtnarju za angleško travico. Toda: kje je žoga?

Po optimističnih napovedih o sila naprednih spremembah in udeležbi komentatorskega glasu slovitega Andya Graya s Sky Sports TV-ja smo vendarle pričakovali, da bo Striker 95 popravil medel vtis originala in ogrozil slavo FIFA in Action Soccerja. Kakorkoli že, uspelo mu ni ne eno ne drugo. Čeprav z dodatnim elementom managerske simulacije ("zgradite" lahko svoje sanjsko moštvo, oblikujete obraze igralcev, njihove pričeske in nosove) je igralnost tista, ki v igri dokončno razočara. 3D pogled preko glave omejuje vidljivost na polovico igrišča. Podaje so prej stvar brezsmiselnega nabijanja kot pa na piksel točne natančnosti, kar daje prednost ostrim štartom in zreducira igro na tri umi sreče nad spretnostjo.

"Nekateri ljudje mislijo, da je nogomet stvar življenja in smrti. Ni mi všeč njihov način mišljenja. Lahko jim zagotovim, da je zadeva veliko bolj resna."
Bill Shankly (1914–1981)

Zakaj vsi zijajo v žogo? Noen gledo juz nam voljnejši!

Ko torej enkrat spoznate vso nesmiselnost podaj in taktične kolektivne igre, postane skušnjava pred 60-metrskimi šprinti po krilih in lobanjih nasprotnikovega vratarja z 20-tih metrov prevelika, da bi se ji lahko uprli. Toda, ne boste verjeli, tudi Striker 95 ima svoje dobre lastnosti. Igralne sposobnosti igralcev so včasih vedno nadpovprečne: sprejem žoge na prsi, volleji, udarci preko glave in preigravanja so bila dinamična in avtentična. Žoga potuje od enih vrat do drugih z zastrašujočim tempom, kar postane še posebej očitno na notranjem igrišču, ko brez izvajanja kotov, golovov in avtov postane igra bitrejša celo od srčnega utripa Maradone po zaužitju treh doz kokaina.

Da pa vas le ne bi premamil v nakup te nogometne bede, še nekaj njenih cvetk iz njenih logov. Komentator med igro s svojimi idiotskimi pripombami v škotskem naglasu patetično niruja in kar sam kliče po zaključtvi. Ista usoda prej ali slej doleti tudi video vložke, ki se non-stop ponavljajajajo. Če k temu spodrsljajem dodamo še slabo premikanje zaslona, počasno grafiko, imbecilno popačena imena igralcev ter neupoštevanje vremenskih razmer, pridemo do zaključka, da Strei cu 95 manjka do igralne prebavljivosti ravno toliko, da se lahko njegovi avtorji vsako leto pofrndijo z izdajo nove verzije pa bodo do leta 2000 ravno spoznali, da je bil ves njihov trud zaman. Nogomet št. 1 na PC-ju do nadaljnega ostaja (vsaj zame) Action Soccer. Pa pika! (Ne klicaj!)

Format	PC CD-ROM, PC (386, 4 MB)
Zvrst	simulacija nogometa
Založnik	Time Warner Interactive
SKUPAJ	57

62 · 56 · 30

ANDREJ BOHINC

THE ORION CONSPIRACY

ČRNA LUKNJA, MRTEV SIN IN VELIKO SOČNEGA DIALOGA

Včasih se sploh ne zavedamo, kako dobro živimo. S tistim "dobro" ne mislim na bondovske Aston Martine, razkošne vile ali gore denarja, ampak na preprostejše stvari kot so sreča, zdravje in Radenska. Poglejte samo usodo glavnega junaka te pustolovščine! Replay mode on: "Delvin McKenzie je edini preživel napad na njegovo raziskovalno ladjo med korporacijsko vojno. Strupen zrak mu je uničil pljuča in ni bil zmožen več delati. Predčasno so ga upokojili, žena ga je obdolžila, da je uničil tudi njeno življenje, in ko je njegov edini sin Danny odšel delat na raziskovalno postajo Cerberus, nasedila samomor. Delvina pa je nedavno doletela še ena tragična novica - njegovega sina je med rutinskim opravilom v vesolju iz neznanih razlogov posrkalo v črno luknjo."

Po pogrebni slovesnosti na orbitalni postaji Cerberus vam neznani "prijatelj" pusti sporočilo, da Dannyeva smrt le ni bila nesreča, temveč je šlo za načrten umor. Sedaj imate pred očmi le še en življenski cilj - najti morilca, se mu maščevati in ne zamuditi še ene epizode Simpsonov.

"Nihče nisem verjel, da se lahko človek tolarto grdo spotakne."

Scenarij zadnje Divided by Zerove pustolovščine očitno ni bil preveč všeč šefom pri Psygnosisu, ki je odkupil njegovi prejšnji dve (Innocent Until Caught in Persumed Guilty), zato so igro za spremembo založili pri Domarku. Zakaj? Vedeti morate namreč, da je Psygnosis že kar nekaj časa pod lastništvom japonskega giganta Sony-a. In kaj ima to opraviti s samo igro? V njej se vsa krivda za nesrečno prihodnost sveta vali na velike japonske korporacije kot sta Kobayashi in Mogami-Hudson. Kaj ima s tem današnji poševnooki kamikaza Sony, si lahko mislite sami ali pa pokličete Hašo Burek in si privoščite en jabolčni...

Na prvi pogled je Orion Conspiracy čisto tipična Divide-by-Zerova zapletenka: deloma temačna in tragična, toda to pot brez trohice humorja. Narejena je v SVGA grafiki, njena zvočna podlaga pa je standarna (opcijski govor in dolgočasna glasba). Za razliko od večine ostalih pustolovščin poskuša biti drugačna, saj se v svoji zgodbi dotakne tudi rasizma, seksizma ter ostalih (ponavadi) tabu

"Kje pa so vsi? Ples v maskah je ob osmih!"

tem. Temu primeren je močan in sočen jezik, na katerega avtorji opozarjajo tudi na ovitku in v navodilih. In res je - le redko kakšen dialog v igri se konča brez uporabe besed na f***.

Vsa zadeva se odvija na vesoljski postaji Cerberus, ki obsega dobrih sto lokacij in 30 članov posadke, ki ne skrivajo svojih karakterjev. Sprva se zdi, da bo motiv najti morilca vašega sinčka edinčka zadostoval do konca, toda monotonost počasnega pešačenja (če ste pozorni, lahko opazite, da glavni junak hodi hitreje horizontalno kot vertikalno) po še bolj enoličnih hodnikih vesoljske postaje in klasično zasliševanje vseh oseb po vrsti s stereotipnimi vprašanji: "Kdo si? Kaj delaš? Kaj veš o XY?" vas pripravi k razmišljanju, ali si ne bi raje privoščili kaj bolj lahkotnega v stilu Monkey Islanda ali Dneva Lovk. Igralci v igri so bolj leseni, nekako se nekam odtujeni od situacije in njihov jezik jim ne gre prav nič od rok (nog). Pogovori z njimi so omejeni kot igralni vmesnik, ki vam dovoli storiti le kar je uporabno. Po svoje je to dobro. Vendar ni.

Zavedati se morate, da vas samo gobcanje ne bo pripeljalo do konca te pustolovščine. Rešiti bo treba nekaj ugank, ki niso tako kahne kot npr. tiste v Simonu 2. Še najbolj klasična je tista s podgano v luknji, pa tudi za ostale se zdi, da ste jih nekoč nekje že reševali. Napredek v igri je linearen, ko pa med svojim raziskovanjem na postaji odkrijete leglo alienov, se navidez mirna pustolovščina spremeni v krvav pokol. Da bi po igri posneli kak B film, zveni kot kompliment in ne žalitev - toda njene ambicije, da bi postala resna kriminalka, znajo igralcu povzročati velike frustracije. Saj ne, da ne bi bil zanimiv najti morilca, samo način kako to počnete, ni preveč razburljiv. Medtem ko na papirju raziskovanje vesoljske postaje morda zveni še kar zanimivo, to tukaj zagotovo ni, saj morate pešačiti čez pol lokacij, ki so tam samo zaradi tega. Česa? Zapravljanja časa in potrpljenja, ki ga izgubite, ko iščete osebe, ki s svojih mest kar naenkrat izginejo neznano kam. O Bog, daj mi teleport!

Zadovoljstva ni niti, ko odkrijete krivca. Ne. Zaključek

"O, zdravo! A si plus v maskah v kontrolni sobi?"

igre ni na nivoju introja. Pa ne mislite, da boste med igranjem Orion Conspiracyja zvedeli kaj o črni luknji? Ne. To si boste morali prebrati kje drugje. Kaj pa ste še pričakovali od igre, pri kateri se števec inštalacije ustavi šele pri 111%?

Igro smo si sposodili pri podjetju Mantis, tel. (061) 344-744.

format	PC CD-ROM, PC (486, 4 MB)
zvrst	pustolovščina
založnik	Domark
SKUPAJ	68

72 70 60

A-IV NETWORKS

DENAR JE SVETA VLADAR

Japonci pa kar ne morejo mirovati. Pred ne vem koliko leti so naredili A-Train, sedaj pa nadaljujejo po že začrtani poti, ne na levo, ne na desno, kot pravi slogan neke politične stranke. Naslednji njihov cilj je bil A-IV Networks, ki v marsičem spominja na predhodnika (pravzaprav se po hitrem ogledu od A-Traina sploh ne razlikuje). Še vedno je to predvsem poslovna simulacija in manj arkadna simulacija v slogu Transport Tycoona, saj pri njej ni treba skrbeti za zelene signale in kretnice, temveč predvsem za dovolj cvenka na tekočem računu.

Sodobna arhitektura mravljišča.

Ozadje zgodbe je v nekaterih točkah izvirno. Direktor konglomerata A-IV je izginil z letalom nekje nad Sarajevom (BIH), še vedno pa ga iščejo po Kosovem Polju (Srbija). Medtem ko je upravičeno odsoten, morate krmilo multinacionalke prevzeti Vi. Če vam bo šlo dobro od rok, boste morda nekoč postali celo Big Bwana. Za to pa se ze splača potruditi. Potne kaplje pa ne bodo izostale, saj so začetki igranja posuti s trnjem za vse, ki še niso imeli pod prsti prednikov te igre, saj vas različni meniji, tabele, grafi ter večja in manjša okna kar zasujejo. Začetnik bo obvezno moral v roko vzeti priročnik. Tudi hitra podobnost s Sim Cityjem naj vas ne zamoti, saj je zgolj fasada. Igra temelji na transportu ljudi in tovora, katerega obstaja za razliko od predhodnikov samo ena vrsta: rjavi zaboji. Ti so potrebni za zidanje stavb in preskrbo mesta, proizvajajo pa jih tovarne. Igro začnete z enim od desetih scenarijev, katerega opis in cilj je naveden v navodilih. Enkrat morate mesto spremeniti v finančno središče, drugič reformirati transport ipd. Ponavadi začnete z nekaj vlaki, ki ponavadi ustvarjajo izgubo. Take proge je treba racionalizirati in jim dodati nove. Skupaj z rastjo mesta morate proge podaljševati, dodajati postaje in kmalu postane zadeva tako komplicirana, da je treba uvesti še avtobusni prevoz. Za ustanovitev nove avtobusne ali železniške linije si je med pretirano ponudbo lokomotiv ali avtobusov treba izbrati pravega, mu določiti pot, kar je peklensko zamotano opravilo, in ga braniti na cesto (progo). Ko postane mesto pretesno, se lahko začno delati podzemne železnice, ki so zelo hitre, ali pa nadzemne proge prihodnosti. Tudi postaje postanejo kmalu premajhne za vse poti željne ljudi, zato jih je mogoče večati ali manjšati (redko), vendar le, če je na voljo dovolj ozemlja. Seveda pa nobeno mesto ne bo zraslo samo. Zidati lahko zato začnete tudi različne zgradbe, ki privabljajo ljudi, kot so zabaviščni centri ali znamenitosti. Zraven njih postavite še nekaj gostiln in hotelov, pa se bo začelo mesto razvijati. Kmalu bodo zrasle prve hiše (če boste na lokalno železniško postajo pridno vozili rjave zabojčke) in če boste dovolj podjetni, boste v okolici pokupili zemljišča in jih pozneje drago prodajali priseljencem. Še bolje je, če začnete sami zidati stavbe in jih prodajati ljudem. Kmalu postanejo potrebni tudi nakupovalni centri in poslovne četrti, nad katerimi bo seveda plapolala vaša zastava, če ... Če le ne boste postali preveč samozavestni in zaspali na lovorikah. Tedaj vas lahko prehitijo konkurenti in edini način, da se jim zopet približate, za pete so bančna posojila ali pa vratolomije na lokalni borzi, kjer kotira nekaj deset podjetij (mimogrede, njihova imena so zanimiva: Macrosoft, Rolls Ross, Totoya, Nintendo ...). Seveda lahko na borzi denar tudi izgubite, vendar je (hiter) dobiček zelo mamljiv. Če imate veliko količino denarja, si lahko privoščite tudi mega podvige v stilu letališč, pristanišč, super hitrih vlakov ipd. Toda pot do toliko denarja je dolga in vodi preko milijona številk in grafov, ki prikazujejo vašo uspešnost. Zadeva je tako zamotana, da sem imel najprej problem najti, kje sploh piše količina preostalega denarja.

Igralni vmesnik se povsem poda igri. Le, kdo bi si mislil, da sonib pomeni različne nivoje pogleda (pod in nad zemljo...), nekakšen faktor na desni pa, za koliko se premakne zaslon, ko enkrat kliknete miš po ubiju. Skratka, potrebno se je privaditi. V igro pa je vdelanih tudi nekaj prijetnih stvari, ki jih predhodnik ni imel.

Še deset nogometnih igrišč postavimo, pa bo ~

Tako se da celotna pokrajina vrteti, pospešiti pa se da tudi igralni čas med nezanimivimi obdobji. Zvok, ki je pri taki igri sicer postranskega pomena, je še kar slušljiv, vendar se ga kmalo naveličate. Na srečo se ga da izklopiti. Čeprav se avtorji hvalijo, da je bil A4 narejen v sodelovanju z mrežo CNN, se to igri le malo pozna, le tu in tam kak TV odlomek. Nič kaj, A-IV Networks je prijetna igra za vse, ki še niste igrali A-Traina, ostalim pa se bo zdela kot dolgo zavlačevani prepotrebni update.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD ROM, Tel. (061) 159-7511.

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB, WIN)
Zvrst	poslovna simulacija
Založnik	Infogrames
SKUPAJ	81

67 · 62 · 82

FX FIGHTER

PRETEP S TRIKOM

ALEKSANDER HROPOT

Tras! Bum! Fal Spet se tepemi Pa tak prijazen kmečki fant to bo gotovo kaka zarota Me zani ma če bom dobil tudi MK3

Ja pred vami je nov 3D pretep Zadnjič sem totalno pozabil ko mi je po računalniku strašil neki Seoto (je že kdo ugotovil, kaj ta beseda pomeni?) in se predstavljal kot 3D fnotje iz Argonauta pa so me prijetno presenetili In če sem za ono skrpucalo rekel da na satelitskem posnetku izgleda kot Alone in the Dark potem lahko FX Fighter primerjam vsaj z Ecstatico Primerjave sicer ne zdrži je pa vseeeo kul

Šiško šoška fez dva pragu...

In kakšen je smisel tega pretepača posebnih učinkov? Ga ni Spet se samo tepemo Čisti larpurlartizem. Spet imamo na voljo osem pretežno humanoidnih bitij pravzaprav sedem in eno bogomoljko No ja po ljudskem štetju in korekcijah medplanetarne uprave za statistiko in rum kokos kroglice sta človeka samo dva moški in ženska Pogojno pa lahko v isti koš vrzemo še sireno ki diha na škrge pa nima repa ampak noge mnco iz Knights of Xentar in nekega coprnika ki je sploh lepotec Potem ostanejo še prej omenjena bogomoljka (!!) neki čudni kiborg in golem. Golem? Kja to je po moje še najboljši opis za tri metre visoko gmoto lave ki bruha ogenj in je sploh videti grdo

Bojte gospodje! Stenila se nečega robota (3¼-5¼)!

In kako se tepemo? Komande so zreducirane na minimum napad obramba skok počep udarec z roko in udarec z nogo Yep that's all folks. Zakaj bi komplicirali? Sicer se pa tudi z ubogimi sestimi tipkami da sesnti nasprotnika **Ne potrebujemo vši igralne ploščice s šestimi gumbi!** In vendar se dajo tudi s to revščino izvesti krasne specialke ki jih boste našli v Cheat Motelu

Kako pa je to videti na zaslonu? Ja 3D ne? Kinu Spet se guncate na neki plati ki ji velikodušno rečejo ring in ima veliko veze pri predčasnem zaključku pretepa Nasprotnika lahko vržete iz ringa in voila! Točka za vas. Seveda lahko to napravi tudi on (voila)! Točka za nasprotnika Lahko pa ste nerodni in padete iz ringa kar tako voila! Ozadje je spet precej depresivno odvisno pač od planeta na katerega površini se mlatite Vse skupaj pa po računalnikovih ali vaših željah nadzira premična kamera (ki se v večini primerov postavi kakor ji paše in se ji fučka ker ni dobrega pregleda)

K. O. in O. K.

Zdaj pa se malo posvetimo glasbi Butnite v kasetar ali CD en dober štikl in uživajte

Dovolj? Glasbena spremljava v FX Fighterju je čisto dovolj všečna bere pa se direktno s cedeja tako da boste lahko mlatili nasprotnike tudi ob spremljavi Metallice ali Scooterja pa se špil ne bo nič sekiral. Posebni zvočni efekti niso nič posebnega zato ne vem kaj počne v naslovu tisti FX Ampak vse skupaj je dovolj prebavljivo

Fantje so se potrudili tudi pri detajlih tako da boste Fiksa lahko igrali na počasnejših dihajočih mašinah ker na DX2/66 z vsemi detajli šiba dovolj hitro Torej bo tudi kak 386/33 dovolj Počasnejših mašin pa itak nimate več

Ena na dva ... dana tri, štiri,... dajmo, mlatim na plažo!

Če ste si od nekdaj želeli pretep v t i 3D pogledu oziroma ste fan Ecstatice in Alone in the Dark potem vam bo Fiks verjetno všeč Če pa obožujete kri ali igralne ploščice s šestimi gumbi potem vas bo pustil hladne kot bikovo seme v tekočem dušiku Ampak meni je špil simpatičen

Format	PC CD-ROM (486, 8 MB)
Zvrst	pretepaška igra
Založnik	Argonaut Software
SKUPAJ	73

74 78 71

Star Trek - Next Generation: A Final Unity

Igro shranjujte čim pogosteje. Za bitke nimam nasvetov, a z malo prakse vam bo šlo od rok. Številke v oklepajih pomenijo zaporedno številko odgovora, ki ga izberete med pogovorom.

Srečanje z garidiansko vojno ladjo

Transporter ne deluje, zato kontaktirajte Data (2). Kapitan vojne ladje na to željo pogovor z vami (2 4 2). Vojna ladja začne napadati, ko pa vojna ladja zapusti prostor, za katerega se zavedate, da je potrebno sodelovanje (1). V konferenčni sobi se seznanite s T'Bakom (1 2 1 1 2 2), nakar odletite proti Horst III. Med potjo pa zaradi napada na orbitalno postajo Mertens potujete tja. Ko se premaknete do postaje, se pogovorite s posadko. Ko Data konča z analizo, nadaljujte na orbitalno postajo.

Orbitalna postaja Mertens

Pojdite levo, pogovorite se z žensko, ki leži na tleh pod kablom. S tricorderjem preglejte kabel. Pogovorite se z Dr. Crusherjevo in z La Forgom. La Forge naj s tricorderjem pregleda kabel, da dobi koordinate za transport. Kabel teleportirajte v transporterno sobo. Vrnite se k ranjeni ženski in jo naj pozdravi Dr. Crusher, nato pa se naj Riker z njo pogovori. Z dvigalom v naslednji sobi pojdite na tretji nivo. La Forge naj na kontrolni plošči prisilno generira Emergency Systems, ker pa nimate vstopne kode, jo ne morete v sistem. Poiskusite vklopiti holografsko mrežo in ugotovite, da je pokvarjena. Nazaj k Dr. Bergt. La Forge jo naj zaprosi za pomoč, in data vam bo vstopno kodo. Vrnite se k kontrolni plošči. La Forge naj aktivira gumb Emergency Systems, nato pa še gumb Power Reduct. Z dvigalom se spustite na inženirski nivo. La Forge naj s tricorderjem preišče nenavadno napravo, ki pa bo povzročila, da naj poskusi znova. Pojdite v inženirski laboratorij 4, tam pa se naj La Forge pogovori z Rikerjem. Čez nekaj trenutkov La Forge predlaga, da izklopite energijo v celi. La Forge naj na kontrolni plošči začasno izklopi sistem, nato pa in skupaj. Pokličite vas z Enterprise, ki ste ga malo prej zaznali. Tu je vesoljska ladja. Naročite, naj jo spremljajo. Prinesite sklopke (inverter coupling), pretvornik (wave converter) in prejšnji oddajnik (flux emitter), ter z njimi popravite hologramsko mrežo. Preglejte nato hologram. Pojdite v glavno kontrolno sobo, kjer naj La Forge govori z Dr. Grimmom (1 2), nato poskusite še enkrat (1 2). Nazaj na inženirski nivo, kjer in kako v sobi popravite z sklopko in pretvornikom. Teleportirajte se nazaj na Enterprise.

Enterprise

Pojdite na Horst III. Pri komunikacijskem kabelu se pogovorite s Shanekom (2 2 2 1 2), nato pa še s kanclerjem Dberuškom. Čez nekaj trenutkov dobite zvezo s Starfleet bazo. (1 1 1 1)

Misija Morassia

Ob prihodu na Morassio vas povelja T'Hiaro zaprosi, da pustite orožje na ladji, zato ga ne vzemite. Ob teleportu na planet se z njim pogovori Data (2 3 1 2 2). Levo nato v laboratorij. Poberite tri kose in jih enote A, B in C. Na mizah leže tri trupla. Poberite enega in ga postavite na biološko mizo. Po analizi ga preglejte še s tricorderjem in mikroskopom. Vrnite ga nazaj na mizo in ponovite postopek še na preostalih truplih. Pogovorite se z Tracker Malasom tako, da uporabite tricorder na komunikacijskem kanalu (1 1 1 1 1 2 2 2, 2 1 1 1). Nazaj k poveljniku, da ga pogovorite o odmiku v laboratorij (2 2 2 2 2). Dalje pojdite čez hodnik, nato pa k postajališču. Pred vhodom poberite mikrogenerator. Po poti pridete v Bogforest tortop. Naprej vklopite z mikrogeneratorjem. Tovorske enote A naprej, nato pa v prvem tunelu. Ko se enota vrne, jo poberite in jo prenesite v biološko sobo. V vašem inventarju se bo pojavil vzorec. Zdaj je vzorec še od preostalih dveh tunelov. Vzemite mikrogenerator in se vrnite k postajališču, kjer ga položite na polnilec. V laboratoriju preglejte vse tri vzorce pod mikroskopom. Vrnite se po mikrogenerator. Sedaj rabite še vzorce iz preostalih treh tortopov. V mostičem uporabite enoto C na treh kosih, v hlevu pa enoto A v kotlu, pomagajte si v vozlu. Vse vzorce preglejte v laboratoriju. Po komunikacijskem kanalu se pogovorite s dr. Lydro (1 1 2 2 2 1 1) in z zdravnikom Zeatrs (1 2 2). Pojdite na kroživni v Osarantne, kjer se pogovorite s Trackerjem (1 2 2 2 2). Pojdite nazaj k poveljniku. Po pogovoru ostanite, zato ga počakajte. Ob prihodu se pogovorite s Dr. Hyunh-Foertsch. Pojdite v postajališče in vstopite v vozlo. Uporabite kovček, ki se nahaja znotraj. Pojdite skozi vrata v Osarantne. Po nekaj trenutkih Dr. Hyunh-Foertsch sprovedje in kovčkom, s katerim ujamete počast. Vrnite se na Enterprise.

Enterprise

Po pogovoru med Picardom in T'Bakom zasledite dogovor, ki ga ujamete v sistemu N gol. Po pogovoru (1 2) dobite pomembne informacije. Skozi v sistemu Shonoisho Epsilon 4, kjer T'Bak pravi, da je rešitev Lawgivers Lament. Počakajte, da se vam oglasi Frigis, nato pa se teleportirajte na planet.

Shonoisho Epsilon VI

Ko se Riker pogovori s Karagom (1 1 1), vstopite v prvo piramido in se pogovorite še s Stambrytom (1 1). Ko prejmete instrument, nadaljujte pogovor (1 1 1 1). Zapustite piramido, pojdite desno in vstopite v prostor v podzemju. Pogovorite se z Hachylom (1 1 1 1 1 1 1). Pojdite v Arch nato pa k vratom, ki jih straži Gatekeeper. Da bi vam odprl vrata, morate zadovoljivo odgovoriti na vprašanja, ki vam jih postavi. Nekaj možnih vprašanj/odgovorov sledi. Če pa dobite kako drugo vprašanje, pa poskusite odgovoriti čim bolj filozofsko.

Q. BY WHAT RIGHT ARE YOU HERE?
A. FOR ALL I KNOW WE MAY NOT HAVE ANY RIGHT TO BE HERE

Q. WHY ARE U HERE?
A. I'M NOT SURE OF THAT MYSELF

Q. HOW DOES A PERSON REACH ENLIGHTENMENT?
A. I DON'T KNOW

Q. WHO ARE YOU?
A. EVERYONE PLAYS SO MANY ROLES IN LIFE. IT IS IMPOSSIBLE TO LABEL THEM

Q. HOW CAN THE SECTS BE MADE TO CO-OPERATE?
A. I HAVE NO IDEA. THAT WOULD TAKE A BETTER DIPLOMAT THAN ME

Ko je Gatekeeper zadovoljen z vprašanji, vam odpre vrata v templji. Preglejte naj ga Riker in Data, nato pa naj Riker pogovori z Data. Vrnite se v prvo piramido, kjer vam Lamq razloži pomen napisov v templju. Nazaj v templji, kjer naj Data preišče napis in tricorderjem, nato pa naj odpre ploščo. Osvobodite Anleeta in kalnimi se naj pogovori Riker. Pojdite do Triumpha in ključ za trezor. Pojdite v Hall Of Triumph, odprite trezor s ključem in vzemite zlati prstan, nagrado, ugljico z belo knjigo. Nazaj v prvo piramido v Chapel Hall. Ko položite zlati prstan na luknjo, prejmete instrument. La Forge naj popravi napravo na glasbilu in prejel boste še en instrument. Zapustite piramido pa pojdite v piramido pri vulkanih. Riker se naj pogovori z Madro (1 1 1 1 1). Da bi vam povedala, kaj se skriva za vrati, ji dajte palico, ki ste jo pobrali v trezorju (2). Uporabite dvazeh instrument na napravi in teleportirani boste v sobo s ploščami. V sobi se nahajajo štirje instrumenti, ki jih morate vzeti. Z uporabo instrumenta boste zaigrali melodijo, ki povzroči nastanek in pomoč določenih platform. Platforme stojijo v zraku, zato morate stati na določenih platformah, da ne padete v brezno. Z naslednjim zaporedjem boste pobrali vse štiri instrumente in zapustili sobo (številke pomenijo številko instrumenta, ki ga morate zaigrati). Če je zraven še znak, pomeni... Pa in instrument pokliči 4, vzemite 3 3 1 4, vzemite 2 1 2, vzemite 1 1 4 1 2. Sredi boste morali stati pri Nichu na katerem uporabite modri talisman. Vzemite nekaj s in vrnite se na Enterprise.

Enterprise

Po pogovoru ostanite v sektorju in premislite o naslednjih težavah. Ko prejmete enormno poročilo z Baze, jih poklicite nazaj. Ko se vam bo čez nekaj časa ponudila, dobite nasvet in pojdite v oporišče 543.

Oporišče 543

Po prihodu komunicirajte s poveljnikom Chanom, ki vam pravi, da greste na pomoč komunikacijski postaji. Ob prihodu Worf opazi tri romulanske vojne ladje (1), ki pa ne umaknejo, zato ste pozvani, da nanje (1). Ena vojna ladja vas bo napadla in ostale skupina sodelovanje (1 1). Pokličite poveljnika Chana za novo nalogo. Zaprosite za popravilo, ven pa vas zavrnejo in vas pošlje na pomoč klingonski ladji, ki jo napadajo romulanske ladje. Po uspešnem napadu priletite do Golden Epsilon, kjer prejmete sporočilo z klingonske ladje (2 2 2). Picard se poveljuje s posadko, pogovorite s poveljnikom Chanom, nato pa še z Bazo. Po pogovoru morate iti v Shonoisho Epsilon 5, kjer vas kancler Karag napoti v Frigis.

Frigis

Po prihodu na planet se Picard pogovori s Laragom (1 1), ki vam da kalibrirano palico, programsko orodje in detektorski kristal. Nazaj na Enterprise in določite smer za Horst III.

Horst III

Na planetu in s fazerjem ustrelite pri v steno. Na zaslonu uporabite palico, na njej programsko orodje, nato pa s tricorderjem preglejte zaslon. Poberite palico in pojdite levo. S tricorderjem preglejte dokumenti in njegovo okolje. Vrnite se na enotnih zaslonih vzpostavite zvezo z Enterprise, da vas teleportira nazaj na ladjo.

Enterprise

Počakajte par trenutkov, da dobite poročilo iz baze, ki vas pošlje nad neznano ladjo. Pred tem pa pojdite in poiščite, kaj je ta ne bo lahka. Po zmagi se pogovorite z Orio in določite smer za Allanor. Priporočam ta medtem obnovite zaloge orožja v bazi 131, ki je v sektorju 01-03-01. Ko prispete v Allanor, se teleportirajte na planet.

Allanor

S tricorderjem preglejte zaslon v zadnjem delu sobe. S fazerjem uničite pečate na vhodu v ventilacijski kanal. Vstopite vanj in v naslednji sobi uporabite kontrolni zaslon. Uporabite palico na portu, nato pa še programsko orodje. Prikazal se vam bo meni. Opcije izbirajte tako: System Log, More, Done, Initialize System, OK, Activate Facility, Access Database, OK, Dispatch Repair Unit. Poberite palico in pojdite skozi prehod na desni. Poberite kos kovine na desnem delu zaslona. V prostoru ostanite toliko časa, da Data ugotovi, kako deaktivirati robote. Nazaj na začetni zaslon, kjer poberite tuj predmet, za katerega se izkaže, da je logični čip. Robot se bo aktiviral, vi ga pa TAKOJ deaktivirajte s tricorderjem. Desno, desno in skozi najbolj oddaljena vrata. Data naj uporabi tricorder na napravi pri vratih. Na tricorderju se bo prikazal diagram vratnega mehanizma. Logični čip priključite v omrežje vrat, da preprečite avtomatsko odpiranje. Ko se robot prikaže pred vrati, ga deaktivirajte s tricorderjem. Vzemite čip in vrata se bodo odprla. La Forge naj na zaslonski plošči pri vratih uporabi palico, nato pa še programsko orodje. Izberite Power off in nato Status Offline. Zapustite ploščo, nato jo pa še enkrat uporabite in prižgite Power On. Zapustite ploščo. Ko bo pri tipkah samo še ena luč, uničite nedelujočo napravo s fazerjem. Ko pride Chodak, mu sledite v sosednjo sobo. Pogovorite se z bitjem na skrajni desni (3 2 1 1 2 1). Ko Chodak odide, počakajte na podstavek. Računalnik jih bo zmenil prihajati. Izberite Exhibit 227 View Done Final Message View Done Common gen 752-r View Done. Zapustite prostor, kjer boste našli Chodakovem odhodu. Nato bo vzpostavljen Outmater. Najprej mu pravi pomoč, nato pa ne se z njim pogovarjajte. Data dobi s spremenjenim potjo ki s katerim ga prehodila in povedal vam bo vamostno kodo. Na varnostni plošči vtipkajte kodo v tako, da dobite palico. Pritisnite vseh šest gumbov, da vključite varnostni sistem. Po stopnicah levo in nato v hodnik na zadnjem delu zaslona. Na plošči pritisnite srednji gumb na levi, nato desni gumb na vrhu in nato gumb Engage spodaj desno. Član skupine bo teleportiran v sobo nastavitev časa in pojdite k transporterju. Vas teleportira. Vrnite se na začetni zaslon, kjer bo en član posadke pregledal zaslon, da Data izračuna možni položaj Hebule, nato pa se teleportirajte nazaj na Enterprise.

Enterprise

Picard se posvetuje s člani posadke (1), kasneje pa se pogovorite s Tinon in določite smer za Cambara Nebulo. Po prihodu Data ugotovi, da je zvezda padla v črno luknjo pred tisoči let, zato morate iti na mesto, kjer boste še lahko videli zvezdino svetlobo. Na zemljevidu ubeležite koordinate 06-05-06 (Zephyrus sektor) in pojdite na zvezdnem zemljevidu koordinate 03-06-12. Data zazna svetlobo in izračuna, da se Unity Device nahaja v sektorju 03-01-03. Pojdite tja, nato pa na zvezdnem zemljevidu določite smer za 09 14 16, kjer se chodakova vojna ladja pojavlja na nepu. Da se spopada ne pride, zato po vsaki ladja pošlje skupaj na Unity Device.

Unity Device

Pojdite levo, kjer se naj Worf postavi na ploščo v središču kroga, ga kot se izkaže bo je nekaj vrata in teleporter. Vsi člani se naj teleportirajo, vendar le Picard pride na novi lokacijo. Oglejte si svetlikajoč predmet in vprašajte bitje, kdo da je (1). Ker ne dobite odgovora, pojdite levo, kjer najdete Brodnacka in Pentaro (1). Vstanite v sobo. Pentaro vam predlaga zavezništvo, ki ga sprejmete (2). Pojdite skozi vrata, kjer srečate samega sebe iz prihodnosti in prejmete nek predmet (1). Brodnack vam pove za drugi test, vi pa poberite pollovitno ploščico. Pojdite k tabli in postavite ploščico na levi del. Pritisnite gumb in čakajte Po zadel Brodnacka. To ponavljajte, dokler se Picard ne pogovori s Brodnackom (1 1). Poberite ploščico z moderni preglejte generator polja. Ploščici združite v celoten krog, ki ga postavite v spodnjo zračno ladjo. Oglejte si posamezne dele generatorja nato pa zapustite za ploščo ob Pentaro in Brodnackom, iz katerih sestavite dva kroga, ki jih vstavite v generator. Energijsko polje se bo izključilo. Pojdite desno, kjer uporabite predmet, ki vam ga je dal Picard iz prihodnosti in se teleportirajte. Bez pripoti pravljalite pa bosta Pentaro in Brodnacka. Poberite simbol in pojdite skozi vrata, kjer uporabite simbol na prvih vratih. Vstopite in iz njih kamen, ki jo odprete s pomočjo ploščice. Vhod pride Sotnik, ki se pogovori z vsakim od kandidatov (1). Pojdite Pentaro in nato v sobo, kjer vas čaka še zadnji test. Deaktivirajte ploščo in na vprašanje, kje slediti, odgovorite pravilno. Picard popravi svoje dejanja, vi ga uživajte v zaključni igre filma.

vsi drugačni
vsi enakopravni

SIMON

Mesto

Pojdite nazaj v trgovino in vzemite palico za baseball in kocko. Pojdite na grad in stražarje vprašajte, koliko je vreden en dolar. Pojdite v 3 Bear's Cottage in si od malega naturalista vzemite pismo. Odidite na Street of Traders in se pogovorite s kovačem, nato pa mu ponudite pomoč pri njegovih denarnih problemih: 1 zlatnik je vreden 15 dolarjev, 1 dolar je 16 soldov in kraljevi znak velja 3 zlatnike. Dobili boste vžigalsko dleto. Po stopnicah se spustite v trgovino z domačimi živalmi. Po pogovoru z lastnikom poskusite vzeti električno želvo. Ko vas bo stresla, zapustite trgovino in pojdite v prodajalno šal. Vzemite knjigo šal, poglejte napis Stinko Kit in se pogovorite s prodajalcem. Ko boste padli na par for, zapustite prodajalno in pojdite v Loan Office. Knjigo šal dajte noršku in v zameno dobite mehur. Z dletom vzdignite pokrov na jašku in se spustite vanj. Ko boste poskušali iti levo, vas prestraši pajek. Pojdite v Sunshine Loan Company in se pogovorite s tajnico. Vzemite posoplo in pojdite k šefu. Medtem ko išče obrazec, mu pustite pismo na mizi. Pojdite k medvedom in vstopite v hišo. V kuhinji poberite gumene rokavice in zaprite pipo. Znašli se boste pri vodnjaku. Pojdite v Docks, kjer se pogovorite z Bengom, ki vam pove, da pogreša svojo plesalce. Pogovorite se še z Goldilocks in jo vprašajte, zakaj se skriva za zaboji. Z dletom odprite zaboj in poberite lasulje ter gamjaši čeln. Vrnite se k medvedom, kjer se pogovorite z medvedom očetom in mu nato dajte lasulje v zameno za močnik. Pojdite v Town Square, kjer se pogovorite s plesalcem. Ko se enemu od plesalcev zlomi palica, mu dajte palico za baseball. Pojdite v Tattooist. Premaknite lestev in splezajte do vrat. Vstopite v Insane Society in se pogovorite s Frying Panom, Fish Man pa vam bo dal knjigo, ki jo uporabite na Frying Manu. Vprašajte ga, če se lahko včlanite, nato pa si "oblecite" močnik. Dal vam bo vrečo za smeti, v kateri boste našli 100 dolarjev, vrv in klin. Odidite v MucSwamy's in se pogovorite z maskoto, da dobite balon in kupon za popust. V kanti za smeti boste našli ribiško palico. Vstopite v restavracijo in se pogovorite z Tattooistom in z Anorak Manom, nato pa še z natakarjem in naročite eno otroško kosilo. Odprite zavitek in v njem najdete model, lepilo in črviča. Pojdite na ulico trgovcev in vzemite poster, nato pa pojdite v trgovino z domačimi živalmi. Z rokavicami poberite električno želvo in jo dajte v klecko na desni strani stroja. Prepričajte se, da je ročica na levi strani, nato pa poženite stroj. Poberite normalno želvo, poberite črve s police in jih dajte zraven jeguljo. Ročico premaknite na desno stran, nato pa ponovno poženite stroj, da dobite super svetleče črve. Pojdite v prodajalno šal in prodajalca vprašajte, če vam lahko naredi močvirski kostum. Pove vam, da za to rabi zeleno blago, zato se odpravite ven na ulico k Nefahpryupy, ki v zameno za material hoče pomoč. Peljal vas bo v jame, kjer morate vzeti čarobno svetilko. Ko jo najdete, pojdite nazaj k odprtini in pokličite za lestev. Za nagrado prejmete belo blago. Preden odidete k vodnjaku, še privežite balon na ograjo. V vodnjak vrzite kocko in blago položite v košaro. Pojdite po še en balon, nato pa nazaj k vodnjaku po sveže oprano zeleno blago. Vrnite se na ulico trgovcev in drugi balon privežite na ograjo. Vstopite v prodajalno šal in dajte trgovcu zeleno blago, da vam sešije kostum. Pojdite po še en balon, vendar ga še ne privežite na ograjo. Vstopite v restavracijo in oblecite kostum. Mimo natakarja se povzpnite po stopnicah prav do pisarne. Pogovorite se s Swamplingom in ga vprašajte po močvirskem zvarku. Dal vam bo vedeti, da mu prinesete malo močvirskega blata. Odidite in odnesite Bongu poster. Odšel bo trenirat plesalce na mestni trg, vi pa se podajte za njim in se z njim še enkrat pogovorite. Ko vam bo povedal, da mu je počil boben, mu dajte mehur. Zaigral bo ples dežja, ki bo odplaknil pajka iz kanala. Pojdite vanj in levo dokler ne pridete do teme, kjer kot luč uporabite super svetleče črve. Po lestvi se povzpnite v močvirje. Na mestu privežite vrv na ograjo, nato pa z vedrom zajemite blato. Pojdite levo k jezeru, kjer ujemite ribo z ribiško palico. Blato odnesite

Swamplingu, ki vam bo dal kozarec zvarka, ki ga dajte prodajalcu šal, da vam naredi smrdljivec. Pojdite v Magic Competition, kjer se pogovorite z uradnikom ter se prijavite na tekmovanje. Vstopite v šotor, kjer se znebite skoraj vseh tekmecev tako, da vržete smrdljivec. Ko pridete k zavesi, ponovno vstopite v šotor. Pogovorite se s preostalim čarovnikom in vzemite čarovniško knjigo. Z močvirsko zmesjo ga naredite dokončno glubega. Sprejeti boste kot dvorni čarovnik in prejeli boste uradno kartico. Pojdite na grad. Stražarjem dajte denar, pri vratih pa pokažite kartico, da vas spustijo v grad. Po pogovoru z malim princem pojdite skozi vrata, nato pa skozi drugih vrat v kraljevo sobo. Kralj vam bo zadal nalogo, da morate uspavati dojenčka. Z nibe zvabite tjulenja v svojo kapo. Pojdite levo in vstopite skozi desna vrata. Znašli se boste pri dojenčku. S klinom zaustavite zibelko, da se ne bo več zibala, nato pa vzemite zobnik iz kolesja, ki poganja zibelko. Odidite v restavracijo in pojdite v prvo nadstropje, kjer popravite uro z zobnikom. Pojdite k Tattooistu in mu recite, da bi se radi tetovirali. Ko zveste za cene, vzemite prospekt in odidite v restavracijo. Prospekt dajte njiv z anorakom. Vrnite se nazaj v trgovino in zadeli boste zastonj tetoviranje. Izberite znak z mečem. Pojdite k jezeru, kjer se pogovorite z žensko, ki priplava iz jezera. Ko odide, poberite kisikovo bombo in potapljaško obleko. S kisikovo bombo napihnite čolniček in odveslajte na otok. Iz skale povlecite meč, ki ga ponudite malemu princu v zameno za fračo in grah. Pojdite v sobo z dvojimi vrati in pojdite skozi leva. Da bi preizkusili princeso, dajte grah med žimnice. Vprašajte jo, kako bi uspavala dojenčka in vrgla vam bo lizika. Ker je dojenček ne bo hotel, pojdite k Swamplingu in dajte liziko otrokom. Vzemite mleko, ki ga odvržejo in ga dajte kraljevemu dojenčku, da zaspi. Pojdite v kraljevo sobo in nato skozi vrata mimo kralja. V pentagram vrzite močvirno zmes. Ko se približate vratom, se pojavita demona in se zapleteta v zmes. Pojdite na ulico trgovcev in privežite še tretji balon na ograjo. Vzdignili se boste v zrak in pristali na gradu. Pojdite k sarkofagu in padli boste skozi odprtino na tleh v zakladnico, kjer poberite Mutusade. Skozi odprtino se vrnite k oknu in ko pristanete na tleh pojdite v Calypso's, kjer vas odvlečejo na gusarsko ladjo.

Gusarska Ladja

Verigo zlomite s pomočjo čarovniške knjige. Z lobanje snemite prevezo za oko. Pojdite po stopnicah, kjer vas zasači kapitan in vas pošlje v svojo kabino. Vzemite nagačeno papigo in pokukajte v kapitanov dnevnik, kjer najdete razglednico. Zapustite kabino in nato dajte prevezo piratu v škrlatni srajci, v zameno pa prejmete sončna očala. Po lestvi splezajte na krmo in zamenjajte pravo papigo z nagačeno ter jo pritrdite z lepilom. Zapustite krmo in zaspite na palubi. Ko se zbudite, ugotovite, da ste še zmeraj na morju. Pogovorite se z Bosunom na krmi, nato pa splezajte po vrvi na jambor. Na teleskop dajte razglednico, nato pa se vrnite na krmo in premaknite papigo, da bo gledala proti Bosunu. Pojdite proti premcu, vstopite skozi vrata in Tough Guya vprašajte o vaxlnem aparatu. Odidite in gusarja, ki popravlja deske, porinite v morje. Poberite kladivo, žeblje in desko. Pojdite proti krmi in vstopite skozi desna vrata. Vzemite nož in z njim prerežite ležalno mrežo. Vzemite vžigalnik. Pojdite na palubo in poskusite stalita verigo. Prišel bo kapitan in vam to prepovedal, vi pa, ko odide, poskusite znova. Kapitan bo znova prišel, vi pa ga tokrat z desko zaprite v kabino. Z vaxlnim aparatom stalite verigo in se spustite dol, kjer poberite Meensade. Vrnite se na palubo in malo zaspite. Kaj kmalu vas napadajo in znajdete se na otoku.

Otok

Poberite del lopate. Pojdite desno in se pogovorite z Beachcomberjem. Vzemite njegove brisačo. Pojdite v džunglo, kjer dajte dečku balon in dobili boste školjko. Vzemite lesen ročaj in naredite lopato. Pojdite nazaj na plažo, kjer z lopato skopljite luknjo. Zgradili boste grad. Luknjo prekrijte z brisačo, nanjo pa položite školjko. Pogovorite se z Beachcomberjem in padel bo v past. Vzemite Mucusade in se vrnite v džunglo. Pojdite v kavarno. Na poti naletite na psa, ki ga vzemite. V kavarni naročite brezkofeinsko kavo in kmalu boste zaspali. Ko se zbudite, naročite se eno kavo za sabo. Pojdite v votlino, kjer podrgnete po steklenici, da se pojavi duh. Zapravite za tri želje, nato pa si zaželite, da vas teleportira nazaj v calipsovo trgovino. Ker mu ne uspe, zahteva kavo. Pojdite do preprodajalca in se z njim pogovorite v slengu, nato pa zahtevajte salmon. Ponudil vam bo kafetain v zameno za tri solde. Vzemite pasjo piščalko. Pojdite do človeka, ki ga mučijo. Stopite levo do generatorja in nanj postavite psa. Vključite mučilno napravo. Vrnite se k preprodajalcu in pojdite levo, kjer je tekmovanje v limbo plesu. Pogovorite se s sodnikom in se prijavite na tekmovanje. Zapiskajte v piščalko in preusmerili boste pozornost sodnikov. Za nagrado prejmete 3 solde, s katerimi kupite kafetainske tablete. Dajte jih v kavo, ki jo zlijte v steklenico v votlini. Pokličite duha in ga prosite, da vas teleportira v trgovino. Tokrat se mu posreči. Vstopite v trgovino in znašli se boste v peči v Valley of Doom.

Valley of Doom

Poskusite odpreti vrata. Alix vam da lasno sponko, s katero odklenete vrata. Teleportirani boste v Goblin kamp. Pojdite v Dark Woods, kjer srečate otroka. Pove vam, da je lačen. Pojdite desno in se pogovorite s črvi. Pojdite skrajno desno in vstopite k trem čarovnicam in se z njimi pogovorite. Pojdite v Swdvied Hut. Ko se predstavite, zaprite vrata za sabo. Stopite proti steklenicam in maček bo poskušal zbezati. Ko se zaleti v vrata, ga poberite. Vzemite rudi tri steklenice sode in robček. Pojdite v Vulcano Rim. Vzemite kamniti razpršilec in knjigo. S slamico spijte sodo, da dobite prazno steklenico. Z mačko pomahajte pred mesojedo rastlino, da se začne slniti. Slino poberite s prazno steklenico. Pojdite pred kamp in nasujte slino v čaši. Poskusite iti mimo stražarjev, a se prebudijo in popijejo zastrupljeno vino. Poberite rog. Vstopite v kamp in se pogovorite z Elfom. Ponudite se, da mu priskrbite nadomestni parfum in dal vam bo steklenička za parfum, v katero zlijte sodo. Pojdite v velik šotor, kjer poberite poper in ostok hrane. Vrnite se k Elfu in ga posujte s poprom, nato pa mu dajte robček. Ker ne more vohati, mu dajte stekleničko za parfum napolnjeno s sodo. Nagradil vas bo s kocko lesa. Pojdite levo k ognju in ga polijte s sodo, da ustvarite dim, nato pa poberite goblinove stvari. Ko se goblina začneta tepsti, poberite kocko. Pojdite v kočo po še dve steklenici sode. Pojdite v gozd, kjer dajte otroku ostok hrane in steklenico sode. Poberite ležo. Pojdite k črvom in jim dajte kocko lesa, da vam naredijo umetne zobe. Pojdite k čarovnicam in jim dajte zobe, rog in ležo. Naredile bodo čarobni napoj, vi pa s slamico izpraznite steklenico sode in z njo zajemite napoj. Pojdite v kočo in z napojem spremenite enega igralca v psa. Vključite se v igro in vprašajte, če lahko igrate s svojo kocko. Zadali boste katalog. Pojdite v Sordid's Tower, ki je v kampu skrajno desno. Pogovorite se s svinjama in jima recite, da se prišli na poslovni sestanek, nato pa jima pokažite katalog. Vzemite etensko preprogo. Pojdite skozi prehod k grozljivemu čuvaju. Odidite in pojdite po stopnicah levo. Preprogo namočite v znoj, nato pa znoj stemite v razpršilec. Potisnite ročico na generatorju, da ugasnete luči. Pojdite k čuvaju. Ko vstopite v sobo, se ne premikajte, ampak se naprej posprejajte, nato pa poskusite obleko psa. Naredili ei boste copate, ki jih obujte. Pojdite skozi sobo, preskočite lavo in znašli se boste v sordidovi sobi. Vzemite izvijač, s katerim odvijte sordidovo roko. Z njo odprite sef in vzemite časovno palico. Zapustite sobo in uživajte v zaključni animaciji.

Simon the Sorcerer 2

Nesramnost in puberteta tokrat brez psa in walkmana

Skoraj bi lahko rekel: videl eno pustolovščino, videl vse. Na dotičnem področju res ne gre odkrivati tople vode. Zapleti so vsi po vrsti malo odtrgani, upravljanje se komaj kje razlikuje, grafika in zvok odstopata za dva promila, glavni junak pa je vedno fant iz sosednje ulice. Zadeva je skoraj tako brezupna, da vmesnik brez ikon ali malce zmešani motorist skoraj pomenita revolucijo. A pustimo to vnemar.

Fantom iz Adventure Softa je očitno po letu in pol razuzdanega življenja, polnega poceni žensk in drage pijače, zmanjkalo dinarosov. Zato so se odločili za kratek nateg misleč, da bodo lahko nič hudega sluteči javnosti brez težav prodali starega Simona s staro grafiko in starimi forami, samo zato ker oni pravijo, da je to nadaljevanje. Sodeč po meni samem jim je to tudi uspelo.

"No, v scenariju piše, da Sordid šele po prvem delu uporabi izraz, da ga je njegova ljubica prevarala z bo(r)znim posrednikom Simonove sestre, družina, ki je hčerka od njegovega brata!"

Sordid (da, oni z neumnim imenom), zlobni čarovnik, ki je v prvem delu kaj žalostno končal, se v grobu ne da miru. V ta namen si priskrbi pomočnika, prav tako najstnika, ki kdo ve zakaj sumljivo spominja na pezičko. S poceni trikom ugrabita Simona iz rok staršev, tostranega življenja in puberrtete. Potrebujeta ga kakopak za zadnjo sestavino uroka, ki bo Sordida pripeljal nazaj med žive. Seveda zašuštrata in Simon se znajde v mestu ravno pred prodajalno hvaležnega Calypsa, katerega je v prejšnjem delu tako vehementno odrešil. No in še višek pregovorno debilnega zapleta: za vrnitev v svoj svet boste potrebovali mukorado (angleška fora na temo pijače podobne mostarju... boho), izredno močno gorivo za pogon magičnega teleporta. Ha! Ta je seveda (kot vedno) zvito maskiran v navadno hišno omaro!

Toda tod se igra šele dobro prične. Iz prvega dela je Simon pojerbal pisemsko razglednico, s katere uporabo se dokoplje do shranjevanja in nalaganja igre, zapovrhu pa lahko slednjo tod tudi zapusti. Dvanajst besed je tokrat zamenjalo osem ikon, ki so, če že niso ravno same po sebi umevne, vse priročno naložene v vgrajenem priročnem priročniku (mimogrede: ocena 10 za duhovitost priročnika). Ikone kot ikone pač, kakor v vseh pustolovščinah: Uporabi, poberi, govori, tovrstne reči. Edina zares nova in sila uporabna funkcija je funkcija strokovno imenovana kar funkcija F10 (piše v priročniku! Častna titova). Pritisk na F10 na zaslonu razkrije vsa pomembna mesta, ki se tičejo same igre in torej niso le scenografija. Konec je torej s piksel hunt. Zares pohvalno, če pomislim, koliko časa sem zadnje čase brkljal z miško po vsemogočih lokacijah odkrivši nič pametnega. Na vsakem zaslonu lahko tako na hitro odkrijete običajno kakih 3 do 5 mest vrednih ogleda in prihranite goro časa.

Zadevščina je na prvi pogled še ena v vrsti čisto dobrih pustolovščin, ki pa od povprečja ne odstopajo niti za las. In kako tudi bi z leto in pol staro grafiko ter še čisto običajnim govorom oseb, ki žlobudrajo le kot izgovor, da so lahko na cedeju. Tudi sicer je Simon s svojimi 175 MB ena krajših CD iger. Ako se malce zazibljemo v babičinem gugalniku in obudimo spomine na prvi del, se nam njegovih 7 MB zazdi skoraj pravljičnih. Kaj se je torej spremenilo in kaj je ostalo enakega? Glasba, ki igra na posameznih lokacijah, je bila v prvem delu ne glede na to, da je igra zdaj na cedeju, skoraj boljša. Različni odgovori, med katerimi izbirate v pogovoru, so še vedno označeni s

"Notri je cel hudič! Simonu je spet nekdo rekel, da je le dvodimenzionalni junak računalniške igre!"

številkami, te pa z onimi na tipkovnici še vedno nimajo nobene veze. Tudi tokrat je igra narejena tako, da lahko na samomor kar pozabite, pa tudi ugank ni mogoče zamočiti. Protidolgočasnostni vložki, ki se pojavijo, ko Simona pustite vnemar, so tokrat še boljši. Walkmana sicer ni vzel s seboj, zato pa zna fant zdaj lebdeti, si nadeti ostudno grdo masko smrti ali zaspati.

Minimalne so tudi modne spremembe. Mali nedeljski čarovnik je zdaj najstnik, zatorej je frizurica konjski repek kar na mestu. Tu so še bulerji, zavihane kavbojke in za kanec starih dobrih okultnih luninih piškotkov. Starih je tudi nekaj likov, ki so z leti postali še bolj odpuljeni. Toda nič bolj kot vsi novi. Seveda z eno samo izjemo. Govorimo seveda o glavnem junaku oziroma mladem super heroju računalniških avantur, kakor si Simon sam ljubkovalno pravi. Tip se je v letu in pol navzel for kot govno

"Cenjeni kolegi. Kakšna nova krila naše ustanove za mentalno higieno. Tale posebej je tako prepričan, da bi morali biti zaprti mi, ker se tako oblačimo, ampak... kako pa je oblečen on!"

vitaminov. Simonov odnos do soljudi je težak kot tona cementa in oster kot britvica. Kolega že na uvodni lokaciji popolnoma "zruga" ubogo Calypsovo hčerko, katere edina napaka je ta, da ima malce velike dojke. Med igro se nato uspešno dela norca skoraj iz vsakega kogar sreča, povrhu pa še iz programerjev. Seveda mu mnogi liki ne ostanejo dolžni. Angleški humor nas po Discworldu tudi tokrat ni razočaral.

Skratka, ker že tako nakladam s ta veliko lopato. Nateg avtorjev z drugim delom, kljub stari izvedbi, ni pretirano pekoč, saj je vpeljanih toča dvogovorov s pravim angleškim naglasom in likov, ki so taki odbitki, da se vam bo Freddy Kruger zazdel kakor sinko iz sosednjega bloka.

Igro smo si izposodili v trgovini Mr. CD-ROM

Format	PC CD-ROM, PC (386, 4 MB), Amiga 1200
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Adventure Soft
SKUPAJ	82

72 | 80 | 80

PRIMOŽ ŠKERL

POWERHOUSE

Sanje vsakega elektroinštalaterja

"Oči kaj je to energetska kriza?" "Hm sine to je če zmanjka elektrike pa nafte pa če mami ne more ponoči spati ker ne dela klima" Taki dialogi so bili vsakdanjost v sedemdesetih in bodo vsakdanjost spet čez nekaj desetletij ko bo zmanjkalo energetskih virov Do takrat pa seveda lahko razmetavamo z energijo kot nas je volja. Na isto pregrešno misel so prišli tudi pri londonski firmi Impressions in ustvarili nekakšno energetsko poslovno simulacijo ki naj bi te probleme vključila v igro in nas z njimi seznanila. Tako vsaj pravi teorija praksa pa je opisana v naslednjih vrsticah

Tako si pa ogledamo izbito(?) padajo pomiril.

Prva stvar na katero sem se spomnil po branju navodil je bil Oil Imperium To je prastara igra ki se jo je igralo še na Amigi nekje v srednjem veku računalništva in vsaj po napisanem ji je PowerHouse mnogo podoben Gre za tipično kapitalistično prevlado ene korporacije nad drugo Cilj umreti najbogatejši Denar grabite tako da proizvajate elektriko in jo prodajate posameznim državam Elektrika pa nastaja na več načinov v elektrarnah pokurimo premog ki ga nakopljemo v rudnikih podobno je z nafto in plinom lahko jo pridobimo iz sonca vetra jedrske in geotermalne energije energije bibavice in s hidroelektrarnami Vendar niso vsi načini pridobivanja "edine ženske ki se ne pusti šlatati (t.j. elektrike)" enako ekološko sprejemljivi. Kurjenje premoga svinja naravo na kubik, medtem ko zbiranje sončne energije sploh ne obremenjuje okolja Da bi se odločali za "zelene" vire vas vsaka država (odvisno od politične ureditve) nagradi s kaznimi za packanje po okolju ki postajajo z naraščanjem svinjarije astronomsko visoke Odgovor je samo en Poleg energije ki bi jo radi predelovali, je treba vedeti tudi ali je kraj kjer želimo zgraditi naftno vrtino rudnik ali solarno elektrarno primeren za željeno vrsto energije. V gorah namreč ni vedno dovolj sonca v globokih morjih pa je iskanje nafte težavno Vidite kam ciljam? Na raziskovanje Vsak teren kjer želite kaj sezidati morate najprej raziskati saj dobite bistvene podatke o količini rudnin ali drugega vira energije ki se tam nahaja In nikar ne mislite da je raziskovanje lahka in zanesljiva zadeva Tudi znanstveniki lahko kdaj brcnejo v temo Potem pa tam iščete nafto da se megla dela vendar nič ne najdete Da se stvar še otežı vam za ovratnik dihajo tri druge firme ki bi ravno tako rade zaslužile svoj vsakdanji milijon $$ Potem z njimi tekmujete v igri "kdo bo prvi ponudil več elektrike in druge brcnil dol po jašku" Kot olajševalno okoliščino lahko omenim črni fond iz katerega financirate akcije o katerih uradno nič ne veste. Take "skrite operacije" so npr sabotiranje tujih elektrarn podkupovanje politikov da bi več energije kupili pri vas kraja tehnologije in vohunjenje po nasprotnih koncernih da bi izvedeli kaj se kuha v njihovih glavah Napačno ni niti kupovanje delnic drugih družb katerih lastnik lahko tako postanete niti najemanje posojil za katere v banki radi zaračunavajo oderuške obresti V tekmi za prevlado pomaga tudi razvojni oddelek, v katerem zaposlujete znanstvenike ki noč in dan odkrivajo nove izboljšave že obstoječih elektrarn Zaradi njih se lahko zmanjša onesnaženje zniža cena gradnje ali pa poveča moč elektrarne Vendar je treba znanstvenike pazljivo usmerjati, da razvijajo le tiste stvari ki so nujno potrebne in ne zapravljajo časa na nepomembnih projektih Poleg elektrarn je treba zgraditi tudi vse spremne objekte ki so potrebni za njihovo delovanje rafinerije in naftovode transformatorji, shranjevalniki energije (??) ipd. Če vam

Kaj pa bioenergija?

ne uspe energije prodati v eni državi jo pač izvozite v sosednjo.

Še nekaj besed o šminki Grafika je Super VGA vse je lepo izrisano med igro vam bistvene novice prinese celo nekakšen novinar na nekakšnem televizijskem zaslonu ki pa deluje preveč neprofesionalno da bi lahko bil prepričljiv Ukazovanje programu je izvedeno

Razmišljaj globalno, deluj lokalno
Razmišljaj bizarno, deluj bravino

zadovoljivo le prvič doživite rahel šok v obliki milijon ikon ki migotajo na zaslonu Vendar je šok že po nekaj urah igranja mimo Zvok je ena tistih točk ki bi jih najraje izpustil in ki so že od nekdaj pri programerjih poslovnih simulacij zanemarjene kakšno uro po začetku igranja boste verjetno začutili željo po trganju kablov iz zvočne kartice Ne upirajte se ji Z vseh drugih vidikov pa je PowerHouse solidna igra ki najprej deluje malo zamorjeno nato pa se pokaže v vsem svojem sijaju no ja soju

Igro smo si sposodili v trgovini Mr CD ROM Tel. (061) 159-7511

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB, WIN)
Zvrst	poslovna simulacija
Založnik	Impressions
SKUPAJ	78

68 42 83

IVAN ŠKOF

THE ORION CONSPIRACY

Ko začnete pregledate vse prostore, vzemite vse predmete, ki jih najdete in se pogovorite z vsemi osebami. Na vrtu v lupi najdete škarje, v strojnici pa poberite gasilni aparat in francoski ključ. Nekje na hodnikih postava Brooks, ki vas izzove na košarkaški dvoboj. Pojdite v telovadnico v prvem nadstropju in se izmuznite v garderobo. V njenem suknjiču v garderobni omarici najdete kartico za navigacijski računalnik in dovolilnico za dvigalo, ki se nahaja na drugem nadstropju skrajno desno. Z njim se spustite na tretje nadstropje, nato pa na levo v navigacijsko sobo. V računalnik vstavite kartico in zbrišite vse podatke. Ker je shuttle onemogočen, naslednja ladja pa pride čez teden dni, imate sedaj dovolj časa, da odkrijete sinovega morilca. Odpravite se v skladišče v četrtem nadstropju in poberite varilni aparat in seznam stvari. Pojdite desno v jame, poberite svetilko. Na tleh opazite podgano, ki takoj uide v luknjo. S svetilko zamašite luknjo, podgano pa onesposobite z gasilnim aparatom. Ne pozabite pobrati njenega trupla. Pogovorite se z Bernardo, ki vam omeni, da je pri nesreči prišlo do zelo močne eksplozije. Meyer vam pove, da bi to lahko povzročil samo "energijski naboj" (concussion charge). Več boste zvedeli od Rowlanda, ki pa hoče v zameno za informacije borovničevo pito. Na srečo jo je v kuhinji ravnokar spekel Chandra. Ker pa vam jo ne pusti vzeti, ga morate nekako pregnati iz kuhinje. Povprašajte ga po njegovi specialiteti in skuhal vam bo pikantno čorbo. Čez nekaj časa se vrnite nazaj v kuhinjo in v jedilnici boste zagledali pripravljeno jed. Hitro jo začinite z podgano, ki ste jo dobili v jamah in pokličite Chandro. Sedaj imate priložnost, da iz kuhinje vzamete pito. Odnesite jo Rowlandu v njegovo sobo, ki vam pove, da Raman ve nekaj o tej zadevi. Pojdite k Raman v laboratorij in zvedeli boste kako so energijski naboji označeni na seznamu. Pokličite LaPaz in jo prosite za trenutni seznam predmetov v skladišču. Primerjajte oba seznama in ugotovite, da je en energijski naboj zmanjkal ravno pred Dannyjevo smrtjo. LaPaza še vprašajte, kdo ima dostop do skladišča. Odidite nazaj k Rowlandu, ki leži bolan na postelji. Pojdite po zdravnico v drugo nadstropje. Ta vas pusti samega, zato hitro preglejte zdravniške kartoteke. LaPaz povejte, da veste za njeno nosečnost, in po krajšem prepričevanju vam izroči ključ od sinove omarice. Pojdite v dannyjevo sobo in s ključem odprite omarico. Klikniti morate prav na ključavnico, ki pa ni označena na sliki, zato skrbno preiščite omarico. Vzemite vse predmete in jih preiščite. V sobo pride Kauffman na pogovor. Kasneje vas LaPaz odpelje v kauffmanovo sobo, kjer najdeta njegovo truplo. Kapitan Shannon in oficir Ward vas obtožita umora in vas zapreta v observatorij. Preiščite sobo, preiščite hrano, ki vam jo je pustil Ward, in našli boste piškot. Vzemite teleskop in ga razstavite. Z lečo odvijte pokrov na ventilaciji in ga odstranite. Namestite cev od teleskopa in jo podstavite z piškotom. Prekinili ste dovod svežega zraka v sobo, zato računalnik odpre vrata. Na hodniku srečate Gates, ki vam izda, da je tajni agent. Naroči vam, da raziščete kauffmanov umor in da se dobita kasneje v skladišču v drugem nadstropju. Ker v kauffmanovi sobi ne najdete ničesar, se odpravite v skladišče. Tam odkrijete kokone. Ko si jih ogledate, prideta v sobo Gates in Dr. Chu. Uničenje kokonov vam prepreči Dr. Chu, ki se transformira v aliena in ubije Gatesa. Zbežite v strojnico. Tam izklopite elektriko, s škarjami prešćipnite kable in elektriko nazaj priklopite. Pojdite iz sobe in se pogovorite z alienom. Zbežite nazaj v strojnico in počakajte, da alien stopi na kabel. S francoskim ključem izpustite gorivo iz sodov in zbežite. V baru poberite vlomilsko dleto (crowbar), v telovadnici pa raztegovalno vzmet. S škarjami prerežite od bojkarsko mrežo in jo vzemite. Odidite k dvigalu, ki se nahaja za komandno sobo. Kontrolno ploščo razrabljajte z dletom in vstavite raztegovalno vzmet. Od blizu si poglejte notranjost, nato pa s preoblikovano sponko povzročite kratek stik. Z dvigalom se odpeljite v prvo nadstropje, kjer uporabite laserski top. V sobo pride kapitan Shannon. Po krajšem prepiru vstopi v sobo še Mayer, ki ubije kapitana. Mayerju povejte kar veste, nato pa vzemite dve mini iz omare. Pojdite v navigacijsko sobo in vzemite "rachet" iz omarice. Pride LaPaz, ki vam pove, da se je Wardu zmešalo in da je že ubil nekaj ljudi. Odpelje vas k njemu. Ward vam pove, da je videl pošast, ki se je spremenila v Watermana. Ko ga Brooks poskuša razorožiti, eksplodira granata in oba ubije. Ker bo vsak čas razneslo hodnik, odidite in zavarite vrata. Pojdite v ladjo. Medtem korporacija Mogami Hudson napade in poskuša prevzeti kontrolo nad postajo. Ko pridete iz ladje, odidite v Mogami Hudson laboratorije. Pogovorite se z znanstvenikom, z mize pa vzemite rdečo tekočino. Pojdite tudi k Brooks in ji iz glave vzemite čip. Odnesite ga Mayerju v navigacijsko sobo. Pojdite v komandno sobo in nato v lov za Watermanom, ki ga najdete na vrtu. Nastavite mrežo na izhod in se pogovorite s LaPaz. Ko se Waterman ujame v mrežo, ga polijte z rdečo tekočino. Vrnite se k Meyerju. Izveste, da je živ še en alien, zato se vrnite v komandno sobo. Vklopite samouničevalni mehanizem. Ko pridete nazaj v navigacijsko sobo, izveste, da ga je pošast izklopila. Zato se vrnite, ga ponovno vključite in nastavite mino. Pošast raznese, vi pa srečno zapustite postajo.

ANDREJ BOHINC

Dr. Drago's Madcap Chase

Maratonci tečejo zadnj krog

Mali moji, kje ste bili zadnjič ko smo na uredništvu igrali monopoli? To je bil žur! Seveda ni bilo dvoma o tem kdo bo zmagal. Ne pa mi niste vendar verjeli, da se pri nas igramo take igrice!! Imamo dosti drugih opravkov. Naprimer hmmm pisanje tekstov? Da, med zadnjim. Večino časa namreč porabimo za dešifriranje vaših pisem v katerih nas zasipavate z neumestnimi pohvalami in raznimi neglasbenimi željami. Toda tako neslane šale kot si jo je z nami privoščil dr. Drago pa še ne! Ne veste kdo je ta dr. Drago? To je tip ki po svojem izgledu še najbolj spominja na Scatmana in bo jeseni na slovenski TeVe zamenjal Hugota. Ja, ja, bugofand pa v jok in skok čez plot... Skratka ta dohtar nam je poslal nič kaj prijazno pisemce v katerem je zatrjeval da smo mu dolžni nemalo vsoto denarcev. Ker ni bil 1. april smo jezno tuhtali, in šele ko je prišla naša snažilka Šemsa io z WC račko osvežila ozračje nam je postalo jasno da slo le za skrajno originalno reklamo za igro iz naslova.

Ni kaj tile Blue Bytovci ga pa znajo biksati. Najprej so se nam v spomin vtisnili z nepozabnimi Settlersi, nato pa še z vojno strategijo Battle Isle. Zdaj pa... pričakoval sem da bo tudi DDMC nekaj posebnega izkazalo pa se je, da ne gre za nič drugega kot za neke vrste monopolni maraton preko cele Evrope.

Cilj igre v kateri lahko sodeluje do osem igralcev (od tega največ pet človeških duš) je izredno jasen: v največ 300 etapah čimhitreje potovati od mesta do mesta ter na poti zbrati čimveč denarja. Ker si je vso zadevo zamislil in organiziral nek nadobudni časopisni založnik iz Northamptona, mu je dovoljeno gobezdati v rimah in v neskončnost utrujati z nepotrebnimi komentarji. Ko voditelj končno neha z uvodnim lapanjem se iz štartne točke - mesta Londona podate v dirko do prve izbrane lokacije, ki je vedno ena od evropskih prestolnic. Tisti spretnež ki uspe prispeti na cilj prvi dobi bogato denarno nagrado (okoli 100 000$), nato se določi nov cilj in tako jovo na novo do konca. Tistemu nesrečnežu ki se nahaja najdlje od izbranega kraja se na hrbet prilepi Dr. Drago, ki vam na vsaki potezi krade denar in ga zapravlja na različne načine. Če je dobre volje se za vami podi na kolesu, slabše je če je fijaka z limuzino konec z vami pa je ko se enkrat vkrca v cepelin. Znebite se ga lahko le z ustrezno "odganjalno" kartico ali pa tako da vmes prebitite kakega drugega igralca. V zadnji etapi se morajo vsi udeleženci prebiti do Bruslja, kjer sledi svečana razglasitev zmagovalca (beri tistega z največ denarja v žepu). To je to.

No ja, nekaj stvari pa je treba vendarle še pojasniti. Način premikanja: Namesto metanja kocke potegujete za ročko kot pri jackpotu, ki vam odmeri število premikov. Paziti morate da z zadnjo potezo ne obtičite na rdečem polju, ker to prinaša denarno kazen. Obstajajo pa še štiri vrste polj: modra so komplementarna rdečim in prinašajo denar, na rumenih dobite brezplačno igralno kartico, na vijoličastih lahko poljubno kartico kupite, na sivih (mesta) pa kupujete posesti in nepremičnine. Vrsta zase so turistične ogledne točke, na katerih lahko za bipec pozabite na dirko in se seznanite z zgodovinskimi znamenitosti kraja. Igralne kartice so ključnega pomena saj lahko potek dirke obrnejo na glavo. Skupaj obstaja 41 različnih kartic, ki se delijo na pet področij. S finančnimi dobivate razne popuste pri nakupih posesti, najemate kredite, podtikate davke drugim igralcem itd. Potem so tu kartice s katerimi sabotirate nasprotnike: nastavljate jim žebije po cestah, demolirate podvozja njihovih vozil, jih pošiljate na Havaje ali pa skličete vse na lokacijo, kjer se nahajate vi ter podobno. Za hitrejše premikanje so tu kartice z več ročkami, enkratni letalski prevozi ter kartice s točno določenim številom premikov. Za lastno varnost uporabljate kartice, ki odganjajo dr. Dragota, odstranjujejo žebije in skale s cest ter podobno. Kartic imate lahko pri sebi le omejeno število, tako da jih sproti uporabljate.

Stopetinšestdesetkrat večji kristal?

Pomembno vlogo v igri poleg sreče in igralnih kartic igrajo še nakupi posesti. V mestih lahko kupujete več vrst nepremičnin, ki se med razlikujejo po ceni in profitu, ki ga prinašajo. Vse je seveda povezano s faktorjem tveganja. Kmetijske in industrijske površine so dokaj netvegane naložbe, ki ne prinašajo kdove velikega dobička. Vse drugače pa je z rizičnim kapitalom in trgovalnimi posesti. Te sicer prinašajo veliko denarja, vendar so vseskozi izpostavljene raznim neljubim dogodkom (tekoneci se slinijo press). Zato se zelo splača postati monopolist, torej v enem mestu pokupiti vse posesti, kajti potem prejemate za vse posesti v tem mestu dvojno rento!

Med dirko se lahko zgodi še marsikaj nepredvidljivega: poplava vam uniči posest, skala blokira cesto, potres poruši celo mesto. Naletite tudi na zaprte meje na vzhod, za katere avtorji sicer obljubljajo da se bodo odprle, a tega v svoji pustolovščini nisem doživel.

Skratka, kljub vsem tem pripetijam, ki skušajo igro poživiti, DDMC nima smisla igrati sam. Igra je zabavna le v dvoje ali več, pa še takrat močno dvomim, da boste uspeli obdržati vso družbo za računalnikom. Nedopustno je namreč, da morate mirno spremljati tudi vse poteze igralcev pod CPU komando, ker ni nobene opcije za pospeševanje časa. DDMC s šibko izobraževalno noto in spodbujanjem podjetniške žilice ne more ciljati na širšo publiko, zato nikar ne pričakujte preveč.

"Ej, Blonda, bujši, kje so arbanisti pozabili krisuljonke?"

format	PC CD-ROM (386, 4 MB, WIN)
zvrst	namizna igra
založnik	Blue Byte
SKUPAJ	74

80 | 72 | 60

Terminal Velocity

Destruction unlimited

A se gremo pametnjakoviče? Pa dajmo. No v vesolju vlada zakon, ki pravi, da je vsaka nova igra zgolj kolaž starih idej. Kot koktejl. Ali enolončnica. Če bi imel čas prebrskati vso zakladnico zgodovinskih prednikov Terminal Velocitya, bi bil tale list krepko premalo, zato bom izmed slavnih očakov omenil le enega in edinega, mladostno nostalgijo, nesmrtno legendo sivega sokola, neuničljivega, večnega na panteonu med kralji in preroki, nikdar pozabljenega vladarja nebes in zemlje... samo da zajamem sapo... Starglidera I!!! Pa oprostite k tolk bluzim, zaneslo me je, ampak kaj morem. Navdušenje ni le posledica nekaterih igralnih podobnosti z omenjenim povzročiteljem nostalgičnih izpadov, temveč predvsem izvedbe, za katero, zlasti po raznih približkih tipa Retribution, resnično lahko rečemo... to je to! Ne da bi se nam bilo potrebno sramovati svojih šestinšestdeset megahercov, bomo polni vizualnih užitkov pluli nad pisano pokrajino in pred seboj uničevali živo in mrtvo silo, ki dela zlo. Pika na i temu razkošju pa je odlična vodljivost naše barčice.



Zakaj smo ljudje slučal dele ob susredi?

Pod Terminal Velocity je podpisan ustvarjalni parček Terminal Reality in 3D Realms, za katerega bi lahko rekli, da je udaril kot cvetlični lonček z balkona. Od Apogeeja si je izposodil popularno metodo lansiranja shareware verzije s prvimi tremi nivoji, ki jih povprečno uigran manijak obrne za malico, medtem pa že nastopi odvisnost in ko se je zave, je prepozno. Ker so zimski dobrotniki ravno sredi spanja, bankomati pa še premalo inteligentni, da bi bilo z njimi mogoče navezati prijateljske stike, mu ne ostane drugega, kot da gre k stari mami žagat drva.

Zaplet Terminal Velocitya je tako krut, da bi mu celo največji pesimisti komaj verjeli. Vesoljske rase namreč ustanovijo federacijo, ki traja sedemdeset let, po tem pa alieni ne morejo več obvladovati svojega sovraštva do ljudi in kratkomalo udarijo po našem sinjemodrem planetu. Naivnim in nepripravljenim zemljanom zravnajo kar nekaj lepih naselij skupaj z njihovim živíjem, vendar vsake zabave je enkrat konec, če ne prej pa takrat, ko pridejo starši z dopusta. V skrivnih laboratorijih zemeljskih znanstvenikov tedaj namreč privijejo zadnji vijak na TV-202, vesoljski čolniček, hiter kot postrežba v ******** in trden kot njihove pizze, za oborožitev pa tako v svetu gostinstva, kot tudi v drugih panogah, ni ustrezne primerjave.



"Oprostite, katera vrata vodijo vloščine prostore?

Pred nami je šest planetov, en asteroid ter dve vesoljski postaji, kjer kujejo zaroto proti zemljanom. Sovražnikov ni malo, nekateri so zelo trdovratni in prav je tako. Na vsakem planetu so trije podnivoji, na tretjem vas čaka načelnik planeta, ki ga morate, kot pravi star napev, odstraniti z malo več prošenjami kot njegove male podanike. Hecno pri tem je, da šefov niso ravno najbolj spretno porazdelili po trdovratnosti, konec koncev pa med njihovo nagajivostjo ni kake bistvene razlike. Bja tisti na Centauriju je prav poseben falot. Zbadati ga morate v prav posebno majhen občutljivi del, in sploh ne strelja na vas, ampak rojeva male oklepnike na dveh nogah tipa AT-ST iz Vojne zvezd. Čeprav mali sprehajalci niso bojno aktivni, jih morate enega za drugim pospravljati, ali pa se bodo tako namnožili, da bo hitrost izračunavanja zaslona padla na "seconds per frame". Dogajalni prostor vsakega planeta se tako nekako razdeli v tri pasove: najslikovitejši predel nad površjem, zgornja plast, največkrat nad oblaki, in na kilometre podzemnih rovov, zaradi katerih lahko sklepamo, da se naši vodenoglavi marsovski sovražniki niso razvili iz opic, temveč iz krtov.

Vsak planet ima svojo oborožitev, praviloma v obliki dveh različnih zračnih plovil, tankov in kanonov. Ob njihovem uničevanju nas popade tista prava slast destrukcije, kajti njihova lepota v ognju je neizmerna. Ko sestrelite letelo, se raztreščí na koščke, ki elegantno popadajo na tla, če pa se to zgodi v tunelu, se njegovi ostanki odbijajo od sten kot žogice. Za uspešno delo skrbi osem orožij plus dodatno izgorevanje, kadar se nam zares mudi. Orožja so popolna klasika: energetski snopi in rakete, vendar boste po vsej verjetnosti večino igre ostali pri prvih, deloma zato, ker so neomejeni v primerjavi z raketami, ki jih dobite zgolj ob praznikih, po drugi strani pa večinoma zadoščajo našim potrebam. Večji del sovražnikov z izjemo direktorjev je razmeroma občutljiv in se največkrat vda po dveh zadetkih.

Hardversko nas tokrat bolj kot na hitrost procesorja omejuje spomin. Za maksimalen izkoristek prikaznih zmogljivosti potrebujete 12 MB pomnilnika, do minimuma (4 MB) pa pridete s postopnim odštevanjem načina SVGA, tekstur visoke ločljivosti itd. Kljub temu, da je nekaterim grafičnim poslasticam v nastavitvenem meniju pripisano "Pentium", pa s 486/66 in z zadostno količino pomnilnika kot pogojem lahko spravimo na maksimum vse, razen načina SVGA, brez bojazni, da bi se gibanje upočasnilo. Ja, grafične rutine so vredne vsega spoštovanja in tudi kak Origin bi se jim lahko priklonil.

Format	PC, PC CD-ROM (486, 8 MB)
Zvrst	arkadna simulacija
Založnik	3D Realms / Terminal Reality
SKUPAJ	88

88	76	91

Vse dodatne podatke [illegible] dobite pri podjetjih, ki [illegible]. [illegible] Za objavljene podatke ne odgovarjamo. Cene so v tolarjih brez 5 % prometnega davka. Vsa podjetja, ki [illegible] v Megazinovem primerjalnem ceniku, vabimo, da nas pokličejo na telefon (061) 133 51 21 [illegible]. Cene so podane [illegible] do 10. [illegible] 1995.

Tokrat smo vam spet olajšali nakupovanje. Peta številka spet prinaša cel kup ceni.
Želimo vam obilo dobrih nakupov!

številka 5

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje		486 DX2/66		486 DX2/80		486 DX4/100		Pentiumi	
Anni	str. 11	VLB, Cyrix	22 099,00	VLB, AMD	26 [illegible]	VLB, AMD	28 [illegible]	2 90 PCI, Intel	44.700,00
Ariel		VLB, Cyrix	22 300,00	VLB, AMD	26 860,00	PCI, AMD	31 [illegible]	2 90 PCI, Intel	44.[illegible]
ATR				VLB, AMD	60 219,00	VLB, AMD	32 654,[illegible]	2 100 PCI, Intel	105.820,00
Bazar				VLB, AMD	28.000,00	VLB, AMD	67 [illegible]	2 90 VLB-PCI, Intel	[illegible]
Bellfield	str. 43	VLB, ST	20.990,00	VLB, Cyrix	22 310,00	VLB, AMD	22 [illegible]	2 100 PCI, Intel	44 [illegible]
Ceylo rač. center	str. 25	VLB, Cyrix	18 700,00	PCI, AMD	28 000,00	PCI, AMD	30 [illegible]	2 90 PCI, Intel	36 [illegible]
Jerovšek Comp.	str. 2			VLB, Cyrix	26 610,00	PCI, AMD	29 2[illegible]	2CI, Intel	62.[illegible]
PIS Bled	str. 43	VLB, Cyrix	21 714,00	VLB, Cyrix	28.350,00	VLB, Cyrix	24 6[illegible]	2 26, Intel	52 [illegible]
Quantum	str. 8	VLB, AMD	36.800,00	VLB, AMD	24.874,00	VLB, AMD	32 442,00	2 90 VLB-PCI, Intel	27 183,00
Semm				AMD	27.400,00	AMD	29 128,00	NX P-90, [illegible]	26 219,00
Vespec		VLB, Cyrix	21 200,00	VLB, AMD	26.650,00	VLB, AMD	25.899,00	P-[illegible] PCI, Intel	59.490,00

Grafične kartice

Podjetje		Nižja kakovost		Srednja kakovost		Visoka kakovost		Profesionalna kakovost	
Anni	str. 10	8 9[illegible] ISA, Trident	5.699,00	VEGA 2[illegible] VLB, SPEA V7	11.400,00	MIRAGE P64 VLB, SPEA V7	24.900,00	STEALTH 64 [illegible] VRAM PCI, Diamond	69.990,00
Ariel		8-9100 ISA, Trident	5 200,00	C 5428 1MB VLB, Cirrus Logic	10 [illegible]	STEALTH 64 1MB VRAM, Diamond	19.000,00	STEALTH 64 2MB VRAM PCI, Diamond	50 990,00
ATR		6125W ISA, Trident	5 541,00	1 MB VLB, [illegible]	10 [illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Diamond	35.832,00	STEALTH 64 4MB VRAM VLB, Diamond	62 256,00
Brez				1MB VLB, Cirrus Logic	11 500,00				
Bellfield	str. 45	CL 5428 1MB VLB, Cirrus Logic	9 099,00	MACH 62 1MB VLB, ATI	11 4[illegible]	[illegible] 64 1MB VLB, Actix	14.400,00	STEALTH 64 2MB VRAM VLB-PCI, Diamond	56.990,00
Ceylo rač. center	str. 25	8-9000, Trident	6 200,00	S3 1MB VLB, S3	8 8[illegible]	S3-PCI, Miro	18 900,00	VIDEO 20 TD LIVE, Miro	62.900,00
Jerovšek Comp.	str. 2	(1280x1024) PCI, [illegible]	16 200,00	STEALTH 64 1MB VRAM, Diamond	18 2[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	36.590,00	S3 868 VIDEO DRAM, Diamond	28 100,00
PSM	str. 3	1MB S3 TRIO, Miro	14 600,00	20[illegible] S3 VLB [illegible], Miro	37 000,00	20SV S3 [illegible], Miro	46.900,00	40SV [illegible] S3 [illegible], Miro	79.900,00
PIS Bled	str. 45	T-9000 ISA, Trident	5 900,00	VLB, Cirrus Logic	9 736,00	STEALTH 64 1MB VLB-PCI, Diamond	12.278,00	STEALTH 64 2MB VRAM PCI, Diamond	37 950,00
Quantum	str. 8			1MB VLB S3 805	10 [illegible]	STEALTH 64 2MB VLB-PCI, Diamond	24.708,00		
Ros Engineering		512KB, Trident	5 500,00	CL 1MB, Cirrus Logic	11 567,00	STEALTH 64 2MB, Diamond	28.666,00	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	49.570,00
Semm		ACC (1280x1024) ISA, 64K [illegible]	6 133,00	[illegible] 1MB VLB, Alaris	11 202,00	STEALTH V[illegible] PCI, Diamond	28.619,00	STEALTH 64 4MB VRAM PCI, Diamond	57.850,00
Vespec		1MB VLB, Cirrus Logic	7 099,00	STEALTH [illegible] 1MB VLB, Diamond	12 [illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Diamond	34.200,00	VIPER PRO VIDEO 4MB VRAM PCI, Diamond	77.900,00

Zvočne kartice

Podjetje		8-bitna		16-bitna		Visoka kakovost		Zvočniki	
Anni	str. 11	SB 2.0 VALUE, Creative Labs	7.990,00	SB 16 VALUE [illegible], Creative Labs	15.440,00	SB AWE 32 VALUE, Creative Labs	22.[illegible]	2x40 W AKTIVNI	9.000,00
Ariel				SB MULTI CD, [illegible]	20 [illegible]	ULTRASOUND, Primax	25.000,00	60 W, Primax	8.000,00
ATR				SB 16 ISA MULTI CD, Creative Labs	29 332,00	SB AWE 32 VLB, Creative Labs	44 [illegible]	80 W, [illegible]	12.164,00
Bondi						SOUNDMAN WAVE, Logitech	12.[illegible]		
Bazar				SB 16 VALUE, Creative Labs	14.900,00				
Bellfield	str. 43			SB 16 ASP, Creative Labs	18.200,00	SB AWE 32 ME, Creative Labs	24 [illegible]	2x25 W AKTIVNI, Zefiro	3.700,00
Ceylo rač. center	str. 26			SB 16 VALUE, Creative Labs	18 900,00	SB AWE 32, Creative Labs	26.[illegible]	2x4 W	2.993,00
Jerovšek Comp.	str. 2			SB 16 VALUE ONE, Creative Labs	13 200,00	SB AWE 32 VALUE, Creative Labs	26.[illegible]	25 W	8.900,00
PSM	str. 3			SOUND [illegible], Miro	12 900,00	ATW [illegible] (RAP 10), Roland	78 [illegible]	SM-40 [illegible] W, [illegible]	12 [illegible]
PIS Bled	str. 43			SB 16 MCD, Creative Labs	16 800,00	SB AWE 32, Creative Labs	58 [illegible]	2x20 W AKTIVNI, Zefiro	4 [illegible]
Quantum	str. 8			SB 16 [illegible] VIBRA, Creative Labs	16 200,00			2 x 10 W, [illegible]	5.5[illegible]
Ros Engineering				SB 16 VALUE, Creative Labs	16 900,00	ULTRASOUND MAX, Gravis	26 [illegible]	26 W, [illegible]	6.9[illegible]
Semm				AUDIOBLITZ AS620, Genoa	11 322,00	AUDIOBLITZ 16 PRO, Genoa	40 [illegible]	PAR AKTIVNI [illegible]	12 [illegible]
Vespec		SB 2.0, Creative Labs	6.090,00	SB 16, Creative Labs	12.700,00	SB AWE 32, Creative Labs	22 [illegible]	2x30 W, [illegible]	5 5[illegible]

Pomnilniški čipi

Podjetje		1 MB (70 ns)		4 MB (70 ns)		8 MB (70 ns)		16 MB (70 ns)	
Anni	str. 16	30 pin	5 000,00	72 pin	21 000,00	72 pin	41.000,00	72 pin	73.[illegible]
Ariel		30 pin	6 [illegible]	72 pin 60/70 ns	18.600,00	72 pin 60/70 ns	37.000,00	72 pin 60/70 ns	99 [illegible]
ATR		30 pin	6 140,00	72 pin	19 222,00	72 pin	44.222,00	72 pin	99 134,00
Bazar				72 pin	19 200,00				
Bellfield	str. 45	30 pin 60/70 ns	4 790,00	72 pin 60/70 ns	16.[illegible]	72 pin 60/70 ns	33.000,00	72 pin 60/70 ns	52.000,00
Ceylo rač. center	str. 25	30 pin 60/70 ns	6 500,00	72 pin 60/70 ns	12 1[illegible]	72 pin 60/70 ns	38.500,00	72 pin 60/70 ns	82 [illegible]
Jerovšek Comp.	str. 2	30 pin	6 500,00	72 pin	12 000,00	72 pin	38.200,00	72 pin	69 800,00
PIS Bled	str. 40			72 pin 60/70 ns	10 150,00	72 pin 60/70 ns	38 190,00	72 pin 60 ns	67.650,00
Quantum	str. 8	30 pin	4 884,00	72 pin	10 616,00	72 pin	34.266,00	72 pin	64.814,00
Ros Engineering		30 pin	5 120,00	72 pin	12 2[illegible]			72 pin	36.990,00
Semm		30 pin, Simm	5 800,00	72 pin	10 [illegible]	72 pin	36 238,00	72 pin	64.226,00
Vespec		30 pin	6 000,00	72 pin	12 160,00	72 pin	32 050,00	72 pin	66.550,00

Trdi diski

Podjetje		200-500 MB		500-800 MB		800-1000 MB		NAD 1 GB	
Anni	str. 11	420 MB, Seagate	22.300,00	544 MB, Seagate	34.700,00	850 MB, Seagate	31 [illegible]	1 086 GB, Seagate	43 250,00
Ariel		420 MB, Conner	20.600,00			850 MB, Conner	22 [illegible]	1,08 GB, Conner	51.400,00
ATR		420 MB, Quantum	22.500,00	540 MB, IBM	27.000,00	1000 MB, IBM	40 921,00	2 GB SCSI, IBM	154.585,00
Bazar				540 MB, WD	20 [illegible]	850 MB, WD	29 [illegible]	1 2 GB, WD	42.500,00
Bellfield	str. 43	425 MB, Conner	18.400,00	635 MB, Conner	23 900,00	850 MB, Conner	26 2[illegible]	1 2 GB, Conner	54 [illegible]
Ceylo rač. center	str. 25	420 MB, Conner	18.400,00	540 MB, Seagate	20 360,00	850 MB, Seagate	28 6[illegible]	1 2 GB, WD	41 [illegible]
Jerovšek Comp.	str. 2	540 MB, WD	21.300,00	540 MB, WD	25.100,00	850 MB, WD	22 900,00	1 2 GB, WD	42.[illegible]
PIS Bled	str. 45	425 MB, Conner	20.185,00	540 MB, Conner	22.835,00	850 MB, Conner	28 000,00	1 2 GB, Conner	34 [illegible]
Quantum	str. 8			540 MB EIDE, WD	25.650,00	850 MB EIDE, Conner	22 956,00	1 2 GB EIDE, WD	47 500,00
Ros Engineering		425 MB, Quantum	18 500,00	540 MB, Conner	2.090,00	850 MB, Conner	40 850,00	1 08 GB, Quantum	54.200,00

Sconom	420 MB, Quantum	21.515,00	540 MB, IBM	22.306,00	540 MB Quantum	29.864,00	1 GB, IBM	45.030,00
Yeepus	425 MB, Conner	[illegible]	540 MB, Conner	21.660,00	540 MB Seagate	31.[illegible]	1.2 GB WD	82.206,00

Disketniki in izmenljivi diski

Podjetje		5,25" HD		3,5" HD		Drugo (mini disk, syquest)		3,5" HD diskete (10 kom.)	
Anni	str. 17	Mitsumi	8.791,00	Mitsumi	8.990,00	270 MB interni Syquest	59.900,00	Sony	1.830,00
Ariel		Teac	7.190,00	Teac	9.206,00			Zeltron	1.130,00
ATR		Teac	8.044,00	Sony	8.677,00			Maxell	1.234,00
Bonex		Teac	[illegible]	Mitsumi	5.990,00				
Brilliant	str. 45	Mitsumi	5.[illegible]	Mitsumi	8.400,00			Basf	1.190,00
Copia rač. center	str. 28	Mitsumi	8.[illegible]	Mitsumi	8.060,00				
Jerovšek Comp.	str. 2	Teac	8.[illegible]	Teac	4.200,00	EZ FLYER 135 MB Syquest	18.811,00	Tdk	890,00
PS Bled	str. 45	Mitsumi	6.[illegible]	Mitsumi	8.878,00			Sony	8.650,00
Quantum	str. 8	Teac	8.[illegible]	Sony	8.888,00				
Bos Engineering		Chinon	5.[illegible]	Chinon	8.780,00			Esemm	910,00
Sconom		Mitsumi	8.[illegible]	Mitsumi	5.814,00	88 MB interni, Syquest	78.206,00	Verbatim	1.189,00
Yeepus		Mitsumi	8.[illegible]	Mitsumi	3.540,00	88 MB Syquest	54.090,00	Sony	1.610,00

Monitorji

Podjetje		14"		15"		17"		Zaslonski filter	
Anni	str. 17	CA 1414, Smile	30.000,00	CA 1506, Smile	56.[illegible]	CA-1750, Smile	118.000,00	14", Tomy	10.400,00
Ariel		5200 Philips	35.000,00	0174, Pl Nec	[illegible]	4001 Philips	92.000,00	15" Ansist	10.900,00
ATR		CYP 1451 LR NI, CTX	37.730,00	CPD 1556F1 D.T., Sony	[illegible]	CPD 1730F1 N.T. Sony	126.830,00		
Bonex		AS-49 TVM	32.290,00						
Brilliant	str. 45	1R48 MPRII NI, TVM	29.900,00	MI1540 NI LR NI EVC	47.500,00	1795CD LR NI EVC CTX	92.900,00	STEKLENI, Polaris	8.900,00
Copia rač. center	str. 28	LR, EVC	29.700,00	LR NI, EVC	49.[illegible]	2100 NP Philips	122.000,00	14" 15" Dell	12.490,00
Nroton ST		VT-1400-LS, Gorenje	31.790,00	MG 1500 Gorenje	48.[illegible]	MS 1785, Gorenje	81.150,00	15" Polaroid	36.712,00
Jerovšek Comp.	str. 2	SRC 1451 Shamrock	30.690,00	SRC 1052 Shamrock	48.[illegible]	WORKMASTER, Hyunai	108.900,00	15"	2.990,00
Media				15FS, Mitsubishi	59.[illegible]	1805, Mitsubishi	101.620,00	15" Ansist	10.590,00
PBM	str. 5	1450 NI, CTX	33.000,00	1565/0M, CTX	48.[illegible]	1785/5M, CTX	99.900,00		
PS Bled	str. 45	5219 Philips	37.070,00	15 A, Philips	88.[illegible]	4CM 6080 Philips	128.116,00		
Quantum	str. 8	A5MS, TVM	32.240,00	A5GG, TVM	48.[illegible]				
Bos Engineering		1810 NI, Smile	54.350,00	1566, Smile	55.[illegible]	1008, Smile	164.220,00	15-S, Tomy	13.650,00
Sconom		LR 1490 LR, MAG	41.000,00	DX-15N MAG	87.[illegible]	2X 17F MAG	108.774,00	STANDARD 15" Dell	10.845,00
Yeepus		CA 1415, Smile	29.920,00	100 (1521), Philips	88.2[illegible]	CPD 1750F1 Sony	102.170,00	15" Samsun	10.600,00

Tiskalniki

Podjetje		Matrični		Črnobeli brizgalni		Barvni		Laserski	
AC-Dab-Tec		LC-90, Star	26.900,00			SJ 144, Star	38.950,00	PRINTYPE 4000 Star	60.000,00
Anni	str. 10	LQ-100, Epson	40.900,00	DESKJET 540 HP	49.900,00	DESKJET 560C, HP	88.950,00	LASERJET 4L, HP	84.900,00
Ariel		P20 NEC	38.900,00	BJ 30, Canon	39.864,00	BJ 70, Canon	54.900,00		
ATR		LQ-100, Epson	40.900,00	DESKJET 540 HP	51.[illegible]	DESKJET 660C, HP	81.480,00	LASERJET 4L, HP	84.730,00
Bonex		LQ-300, Epson	32.900,00	BJ 200, Canon	53.900,00	BJ 800 Canon	20.000,00	LASERJET 4L, HP	92.900,00
Brilliant	str. 45	SP 0801 A5 24P Samsung	38.900,00	DESKJET 540 HP	51.000,00	DESKJET 660, HP	74.[illegible]	LASERJET 4L, HP	84.700,00
Copia rač. center	str. 25	LQ-100, Epson	40.900,00	STYLUS 1000 Epson	165.900,00	STYLUS COLOR, Epson	83.900,00	EPL 5000 Epson	88.900,00
Jerovšek Comp.	str. 2	LQ-100, Epson	40.900,00	DESKJET 540 HP	51.400,00	DESKJET 900, HP	88.[illegible]	LASERJET 4L, HP	84.700,00
Media								HL-650, Brother	84.900,00
PS Bled	str. 45	LQ-570+ Epson	91.900,00	STYLUS 800+ Epson	56.266,00	STYLUS COLOR, Epson	88.900,00	LASERJET 4L, HP	84.900,00
Quantum	str. 8	LQ-100 Epson	111.636,00	STYLUS 1000 Epson	94.210,00	STYLUS COLOR, Epson	88.[illegible]	LASERJET 5P HP	138.500,00
Sconom		LQ-100 Epson	38.900,00	DESKJET 540 HP	51.400,00	DESKJET 660C, HP	66.900,00	LASERJET 4L, HP	84.700,00
Yeepus		DL 700, Fujitsu	36.000,00	STYLUS 810+ Epson	36.000,00	STYLUS COLOR, Epson	88.[illegible]	LASERJET 4L, HP	87.000,00

Tipkovnice

Podjetje		Cenejše		Dražje		Ergonomske		Mikrofoni	
Anni	str. 10	8 83, Cherry	5.050,00	G 81 Cherry	8.564,00				
Ariel		SLC Hirado	8.000,00	G 83 SLO Cherry	8.500,00			STEREO	8.990,00
ATR		8 83 6000, Cherry	4.495,00	KI 2000 LATIN 2, Keytronic	7.350,00				
Bonex		SLC Chicony	8.000,00	G 83, Cherry	9.230,00				
Brilliant	str. 45	SLC Chicony	2.100,00	G 83-6000, Cherry	4.990,00			NAMIZNI	1.490,00
Copia rač. center	str. 25	102 SLO, Chicony	2.100,00	G 83 SLO Cherry	4.760,00				
Jerovšek Comp.	str. 2	G 83, Cherry	5.900,00	G 81 Cherry	7.000,00	G 80 5000 Cherry	41.492,00		
PS Bled	str. 45	102 SLO, Hirado	2.475,00	G 83-6000, Cherry	4.965,00				
Quantum	str. 8	SLC Chicony	3.000,00	G 83, Cherry	5.270,00				
Bos Engineering		102 SLO, Chicony	8.000,00	G 83 SLO Cherry	5.200,00				
Sconom		BIOWEDGE, Keytronic	8.550,00	KI 2000, Keytronic	5.660,00	NATURAL KEYBOARD Microsoft	12.656,00		
Yeepus		Kantian	2.200,00	G 83, Cherry	4.900,00				

Ohišja

Podjetje		Baby		Mini stolp		Stolp		Veliki stolp	
Anni	str. 10		8.000,00		6.480,00		10.990,00		19.900,00
Ariel		200 W	8.[illegible]	200 W	7.000,00	200 W	6.500,00		
ATR			12.042,00		6.240,00		14.999,00		
Bonex			8.[illegible]		7.000,00				
Brilliant	str. 48	DESKTOP	4.200,00		8.286,00		7.900,00		9.800,00
Copia rač. center	str. 28		5.200,00		5.100,00		7.800,00		11.200,00
Jerovšek Comp.	str. 8	Monitec	8.[illegible]	Monitec	6.820,00			Monitec	11.800,00
PS Bled	str. 45		5.400,00	LP-95 115	5.420,00	LP-95	12.600,00		
Quantum	str. 8				2.400,00				
Bos Engineering					5.640,00		8.700,00		12.000,00
Yeepus				200 W	5.000,00				

Krmilniki

Podjetje		IDE + I/O		EIDE + I/O		PCI		SCSI	
Anni	str. 10	ISA, Goldstar	1.600,00	AV 100 (10 MB/s)	7.800,00	DC 2810, Tekram	2.900,00	AHA 1542CF Adaptec	38.910,00
Ariel		MULTI I/O Goldstar	1.900,00	MULTI I/O	2.900,00	8 10	3.306,00		

ATR		IDE + I/O	1.700,00	EIDE + I/O VLB, PYC	2.380,00			AHA 2842 VLB, Adaptec	28.432,00
Bonor				EIDE + I/O	3.310,00				
Bellted	str 45	VLB	2.350,00	VLB	2.800,00	EIDE	2.600,00	AHA 2842 VLB, Adaptec	29.990,00
Copis rač. center	str 25	IDE, UMC	1.000,00	VLB, Winbond	2.400,00	Sryn	2.000,00	Sryn	5.000,00
Jureček Comp.	str 1		2.000,00		4.600,00		2.000,00		23.750,00
PS Blad	str 43	ISA	1.650,00	EIDE VLB	2.453,00				
Quantum	str 8	VLB	2.456,00	2270 VLB, PYC	3.132,00		3.532,00	AHA 1542 CF ISA, Adaptec	33.448,00
Rus Engineering		IDE + I/O UMC	1.101,00	EIDE + I/O VLB, UMC	2.480,00			PCI Adaptec	50.480,00
Sonom		IDE + I/O	1.848,00	2270 VL, PYC	1.950,00	EIDE ATA, PYC	2.844,00	ULTRASTOR VL	24.115,00
Yenpas		VLB, Winbond	2.600,00	VLB Winbond	2.600,00	PCI, Tekram	2.200,00	1542CF VLB, Adaptec	25.850,00

Enate CD-ROM

Podjetje		2xSPEED		4xSPEED		6xSPEED		SCSI	
Ana	str 11	CDU 55E, Sony	15.600,00	FX-400 Mitsumi	26.000,00			GCD R520, Goldstar	29.960,00
Ariel		562 Panasonic	10.800,00	FX-400 Mitsumi	26.500,00			(4 speed) PYC	35.900,00
ATR		CDU 55E, Sony	21.256,00	CDU 76E NP Sony	31.600,00			CDU 76S, Sony	39.900,00
Bledr		CDU 55E Sony	19.190,00	FX-400 Mitsumi	14.000,00				
Bellted	str 45	Chinon	11.600,00	FX-400 Mitsumi	22.200,00				
Copis rač. center	str 25	CDU 55E Sony	15.190,00	FX-400 Mitsumi	22.500,00				
Jureček Comp.	str 2			FX-400 Mitsumi	22.680,00			Toshiba	47.554,00
PS Blad	str 48			FX-400 Mitsumi	22.600,00				
Quantum	str 8	Vertos	11.490,00	FX-400 Mitsumi	25.568,00			SM 3401B (4 speed) Toshiba	40.740,00
Rus Engineering		Chinon	12.299,00	Chinon	24.450,00				
Sonom		CDU 55E, Sony	19.511,00	FX-400 Mitsumi	22.999,00			TEAC + CTRL	35.555,00
Yenpas		Chinon	19.990,00	FX-400 Mitsumi	22.995,00				

Skenerji

Podjetje		Črnobeli ročni		Barvni ročni		Črnobeli A4		Barvni A4	
Anni	str 10	SCANMAN 256, Logitech	21.000,00	SCANMAN COLOR, Logitech	40.000,00	SCANJET IIp, HP	00.000,00	SCANJET IIc, HP	162.000,00
Ariel		31 GRAY, Primax	9.100,00	400 dpi, Primax	30.000,00	Trovela	12.000,00	Sinos	81.000,00
ATR		400x400 OCR, Primax	11.665,00	400x400 OCR, Primax	51.851,00	SCANJET IIp, HP	00.070,00	SCANJET IIc, HP	160.000,00
Bovest		SCANMAN 256, Logitech	11.999,00	SCANMAN COLOR, Logitech	59.990,00			COLOR OFFICE, Logitech	49.599,00
Bellted	str 45	SCANMATE 31 400 dpi, Genius	11.200,00	COLOR PRO 1600 dpi, Genius	25.000,00			COLORPAGE 1100, Genius	67.000,00
Dolmon		SAGITA GRAY, Dorania	19.000,00	SAGITA COLOR 400 dpi, Dorania	50.000,00			SCANPLUS 1600 dpi, Plustek	37.000,00
Jureček Comp.	str 1	256 GRAY, Artona	12.100,00	COLOR 16,1 M, Artona	22.000,00	SCANJET IIp, HP	00.000,00	SCANJET IIc, HP	160.000,00
Merlin								COLORPAGE, Sinos	19.990,00
PRM	str 5							1200 dpi, Sinos	59.000,00
PS Blad	str 43	SCANMATE, Genius	11.000,00	SCANMATE COLOR, Dotam	21.000,00	SCANJET IIp, HP	00.400,00	SCANJET IIc, HP	153.400,00
Rus Engineering		SCANMATE GRAY, Genius	12.000,00	SCANMATE COLOR, Genius	52.000,00				
Sonom		SCANMAN 256 WIN, Logitech	11.065,00	SCANMAN COLOR, Logitech	65.013,00			GT-6500, Epson	170.400,00
Yenpas		1650 800 dpi, Dorania	13.000,00	2650 800 dpi, Dorania	29.500,00			16 SM 2400 dpi, Canada	87.000,00

Modemi in fax/mademi

Podjetje		14 400 baud interni		14 400 baud externi		28 800 baud interni		28 800 baud externi	
Anni	str 10	PYC	13.000,00	PYC	15.000,00	PYC	28.900,00		
Ariel		MNP5, Telfin	9.500,00	MNP5, US Robotics	12.400,00	MNP5 V.42, Zoltrix	23.000,00	MNP5 V.42, Zoltrix	27.000,00
ATR		14.4K + 30Y (voice) Maxtech	9.377,00	PHONE, Zyxel	00.161,00				
Bellted	str 45	144/144 V32, Zoltrix	9.200,00	1414 B MNP5, PYC	17.000,00	144/288 V42 MNP5, Zoltrix	17.900,00	144/288 V42 MNP5, Zoltrix	18.990,00
Copis rač. center	str 15	Maxtech	9.990,00	Zoltrix	12.990,00				
Intecom						ELITE 2864, Zyxel	42.000,00		
Jureček Comp.	str 2	V.42 bis, PYC	15.600,00			V.42 bis, PYC	26.100,00		
PS Blad	str 43	144/144 V.21, Zoltrix	9.990,00			144/288 MNP5, Zoltrix	28.100,00	144/288 MNP5, Zoltrix	17.000,00
Quantum	str 8	SPORTSTAR, US Robotics	14.200,00	SPORTSTAR, US Robotics	11.852,00	SPORTSTAR, US Robotics	31.100,00	SPORTSTAR, US Robotics	34.650,00
Rus Engineering		Zoom	11.500,00	Zoom	21.000,00	Zoom	11.500,00	Zoom	34.000,00
Sonom		US Robotics	14.161,00	US Robotics	19.090,00	US Robotics	31.420,00	US Robotics	33.200,00
Yenpas		Maxtech	12.000,00	PYC	13.160,00	PYC	25.200,00	SPORTSTAR, US Robotics	38.000,00

Miške

Podjetje		Cenejše		Dražje		Daljinske		Sledne kroglice	
Anni	str 11	Microsoft Ivory	1.110,00	PILOT, Logitech	4.400,00	MOUSEMAN, Logitech	14.000,00	TRACKMAN II, Logitech	10.900,00
Ariel		LYNX 5B, Dirnan	1.000,00	PILOT, Logitech	4.200,00	3 TIPKE, Primax	11.490,00	3 TIPKE, Primax	4.500,00
ATR		CEIBA MOUSE, Logitech	1.440,00	FIRST MOUSE, Logitech	5.077,00				
Bovest		FIRST MOUSE, Logitech	2.099,00	PILOT MOUSE, Logitech	5.490,00	MOUSEMAN, Logitech	11.999,00	PILOT TRACKBALL, Logitech	4.100,00
Bonor		3 TIPKE, Primax	2.200,00	NIMOUSE, Genius	3.700,00				
Bellted	str 43	EASY MOUSE, Genius	1.000,00	NIMOUSE, Genius	3.200,00	NIMOUSE, Bovest	1.160,00	EASY TRACK, Genius	4.600,00
Copis rač. center	str 25	EASY MOUSE, Genius	1.500,00	PILOT MOUSE, Logitech	3.290,00				
Dolmon		LYNX 15 SS, Dirnan	1.100,00	LYNX-50 SS, Dirnan	2.100,00			TRACKBALL 80 MG, Dirnan	4.500,00
Jureček Comp.	str 1	TIPKOŠEK	1.200,00	PILOT, Logitech	4.300,00			TRACKBALL, Logitech	3.900,00
Merlin		WIN MOUSE, Sinos	1.560,00	COLANI, Sinos	3.950,00				
PS Blad	str 43	LYNX 25 + PODL., Dirnan	1.190,00	PILOT, Logitech	4.020,00				
Quantum	str 8	Mitsumi	1.279,00	PILOT MOUSE, Logitech	4.400,00				
Rus Engineering		EASY MOUSE, Genius	1.100,00	PILOT, Logitech	4.290,00				
Sonom		MOUSE + MOUSEPAD, Flyer	1.350,00	MICROSOFT MOUSE, Microsoft	2.988,00	MOUSEMAN, Logitech	11.635,00	QUICK TRACK 101, Logitech	7.911,00
Yenpas		600 dpi, Primax	1.200,00	600 dpi, Logitech	4.300,00			LYNX 80 MG, Dirnan	6.650,00

Igralne palice

Podjetje		Digitalne		Cenejše analogne		Dražje analogne		Profesionalne	
Ana	str 10	PYTHON 5, QuickShot	2.590,00	WARRIOR 5, QuickShot	1.500,00	RAIDER 5, QuickShot	3.360,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7.990,00
Anel		BREZŽIČNI, Primax	5.400,00	Primax	3.000,00				
Bovest				MAXXSTICK, Logitech	1.840,00	DEXXA JOYSTICK, Logitech	2.490,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	6.899,00
Bellted	str 43	Vespa'k	2.500,00	J-60, Genius	1.500,00			WINGMAN EXTREME, Logitech	6.899,00
Dolmon						DRIVER 80, Dirnan	2.790,00		
Jureček Comp.	str 2			C 113	2.150,00	SUPER WARRIOR 5	2.900,00		
Rus Engineering		PYTHON 5, QuickShot	2.740,00	DEXXA, Logitech	2.583,00	WINGMAN, Logitech	5.520,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7.060,00
Sonom						DEXXA ANALOG, Logitech	3.070,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	6.881,00
Yenpas				QuickPrist	2.350,00				

DALIBOR M. JOVANOVIĆ

MECHWARRIOR 2

ROBOTSKA OLIMPIJADA, DRUGI DEL

Leta 3057 (torej dve leti po izidu Windows 57a) so se klani spet spopadli med seboj. Vojaška tehnika se je od naših časov dalje močno spremenila. Namesto nerodnih tankov in množice vojakov se sprte strani bojujejo z gigantskimi roboti. Razvoj umetne inteligence se je že zdavnaj ustavil, zato za upravljanje z roboti potrebujejo ljudi. Skupaj z industrijo bojnih robotov je zato nastala nova kasta – mechwarriors. Preden pa vam zaupajo drago železje, se morate kot začetnik izkazati na poligonu, kjer vas opazuje strogi inštruktor. Ker je z živci na koncu, se z njim ni dobro



Skozi to oranžno lečenko se pa res čudno vidi

šaliti. Spopadi se odvijajo na različnih planetih, občasno pa tudi v areni. Simulirana je cela vrsta podrobnosti: roboti se med plezanjem po gričih gugajo sem ter tja, velike oranžne eksplozije osvetlijo bojno polje, močnejši roboti nosijo rakete, ki sovrage dobesedno raztreščijo na majhne kose.



Mori prsi stares nad to ofika

Pri streljanju je potrebno paziti tudi na temperaturo oklepa, saj se v primeru prevelike toplote mrcina sama ugasne in pohladi! Za reševanje iz navigacijskih zagat so vam v veliko pomoč satelitski posnetki, radar in avtopilot, ki se zna izogibati oviri. Na svoje železje lahko obesite celo paleto laserjev, hitrostrelnih topov, raket različnih kalibrov, na voljo pa vam je posladek – skupinska salva iz vseh orožij. Še tako trdovraten sovrag bo podlegel dvema ali trem dobro namerjenim salvam.

Če pa se bo poskušal skriti za kako zgradbo, naj vas to ne zmede: z raketo velikega kalibra mu sesujte kritje, potem pa se presenečenega bojevnika, ki se bo naenkrat



Bzzzz ssssm prevelni ssse kovinsssskim glassssmi Zzzzz!

znašel na odprtem prostoru. Nekateri oklepniki so zmožni tudi krajšega lebdenja, kar omogoča boljše manevriranje. Pokrajine, po katerih cepetate, so pokrite s teksturami, zato je za udobno igranje potrebno lastiti si dobro računalo, ali pa igrati na oguljenih planetih. Zvokovje je železnini primerno: zemlja doni pod udarci težkih nog, laserji zavijejo, topovi grmijo in inštruktorji tečijo.

Pokrajina je očem dokaj prijetna, čeprav ne bahti od podrobnosti.

Upravljati z večtonskim robotom sploh ni lahko opravilo, saj je potrebno obdržovati in uporabljati več sistemov. Po nekaj urah igranja pa se da vse komande brez težav osvojiti, tako da postane robotijada prava zabava. Pri Activison u obljubljajo se množične spopade (do osem ljudi naenkrat) in to v skupinah ali posamezno.

Mechwarrior 2 je vreden nakupa, če so vam všeč spopadi, streljanje, roboti, tuji planeti, ogromne eksplozije ali pa če nimate kaj početi na nedeljsko popoldne (v poljubnem vrstnem redu).

Pazite na kolege in zahrbtne sovražnike, rjo in zaloge olja. Predvsem pa ne pozabite, da je v robotu, ki ste mu ravnokar odstrelili mehansko roko in nogo, človeško bitje.

Format	PC CD-ROM (486, 8 MB)
Zvrst	simulacija robotskih bojev
Založnik	Activision
SKUPAJ	78
79	72	83

PRISONER OF ICE

Kdo je dal Ledenka na odtajanje?

Vsi ki gledamo zgodovinske filme (npr Indiana Jones) vemo da so pred nekaj več kot petdesetimi leti Nacisti v svojem zavojevalskem elanu skušali spraviti na svojo stran tudi neznane nadnaravne sile Veliki obeti a bolj malo sreče – če ga niso sami kje polomili so jim zagodli zavezniki skratka njihovo vlaštvo je propadlo kot izlet na deževen dan tako da se v šolah danes o tem ne poučuje Eden od načinov seznanjanja s to izpuščeno snovjo so scenariji multimedijskih iger Infogrames naprimer nas v svojem Zaporniku Ledu seznanja z krvoločno in skrivnostno pošastjo o kateri na začetku vemo samo to da prebiva v lesenem zaboju da poje vse razen škornjev in da ima neustavljiv apetit kar pa ne vpliva na njeno vitkost in vitalnost No kasneje izvemo še marsikaj ampak raziskovanje naj ostane vam Izdajati vsebino igre bi bil kriminal kajti ljubitelji napete zgodbe boste brez dvoma prišli na svoj račun.

"Kaj mi rečeš, da me vzameš noj koger" koger in jaz" ali "Ryan in jaz"?"

Prisoner of Ice je srhljiva igra Labilneži je raje ne igrajte pred spanjem kajti namesto ovčic in mehnjčkov boste sanjali vse kaj drugega S trupli igra sploh ne skopari že po prvih dveh epizodah jih je dovolj za tedensko zalogo srednje velikega kanibalskega naselja



"Vidiš tisto lobanjo na zamrzovalniku? Ne zaloge ja!"

Tokrat vam je ime Ryan kot poročnik opravljate raziskovalno nalogo Polaris Vaša podmornica TCS Victory na Antarktiki odkrije dve škatli. Od tedaj naprej same težave V osnovi imamo opravka s pošastjo in nacisti skratka dovolj zla na kupu Kaj sedaj? Orožje je eno samo miška vodenje igre pa tako poenostavljeno, da se kmalu vprašamo ali je to sploh kaka pustolovščina Obstajata namreč le dva ukaza uporabi in poglej Predmete ki se nahajajo v okolici pokliknamo s čimer jih poberemo uporabimo ali pa izvemo da so namenjeni zgolj okrasu Zgodba je sestavljena iz desetih



"Ne! Generali prosim, da me ne ogovarjate več z Medvedek i želim si da me kličete Patricij ali Wanini"

poglavij ki ustvarjajo zaledje dramatičnih dogodkov gledano z vidika igre pa gre za dokaj samostojne epizode V vsaki epizodi rešujemo točno določen problem ki se odvija vsakič v novem okolju brez pobranih predmetov pa sploh ne moremo napredovati ja ljubitelji dolgih in zahtevnih pustolovščin bodo bržkone razočarani Drugače je s tistimi ki se navdušujejo nad krajšimi zapleti in predvsem nad prikazovanjem dogajanja Fantje in dekleta poslušajte Po želji SVGA grafika z gladkimi animacijami domiselno in precizno naslikana ozadja figure nastale iz računalniških modelov ki se gibljejo prav presenetljivo naravno Prisoner of Ice dobršen del napetosti v igri naslavlja na vaša ušesa Glasba je izbrana z zelo dobrim občutkom za ustvarjanje vzdušja da govora ki je v tovrstnih pustolovščinah že nekakšna stalnica sploh ne omenjam le v oponašanju naglasov ki jih angleščini dodajo nenaravni govorci različnih narodov se sinhronizatorji niso ravno najbolje odrezali ampak ker je založnik francoski, naj jim bo



Ravenloft
The Stone Prophet

POZOR! LE NADALJEVANJE

Še enkrat SSI, še enkrat sistem igranja "Advanced Dungeons & Dragons" in še en povprečen FRP. Za vse, ki so videli Menzoberranzan, torej nič novega. Ali pač?

Niti ne. Izgalni vmesnik je predhodnikovem podoben, grafična ločljivost pa ostaja kar enaka. Gre za izboljšano visoko ločljivost VGA (SVGA, za katero ne potrebujete kartice SVGA), ki bistveno presega staro že skoraj ponarodelo vse-igre-jo-imajo 320x200 legokockoločnost. Žal pa sama zgodba grafike nikakor ne dosega. Kralj Ankhtepot, zloben mrtev mumija, težen, teži. HarEAkir- nemno ime, puščavska dežela, v nevarnosti, peščica pogobavih prebivalcev. Za nameček, še hujša nadloga. Priznati moram, da kakšna, ne vem, ker se mi priročnika ni dalo prebrati do konca.

Predstavljamo vam ruska norodne plese!

Puščava je krog in krog obkrožena s skrivnostno steno rdečega ognja, ki je seveda neprehodna, služi pa v dva namena: instant roštilj ter mistični element zapleta. Tudi sicer ima naša puščava vse, kar pravi puščavi ne sme manjkati: sfingo napihano s starodavnim znanjem, magične obeliske, preklete templje, podzemne labirinte in pogrebne zavode, gručo teleportov za lažje potovanje, vse polno ruševin in seveda celo plejado grdobcev, ki vam strežejo po življenju. Zamera leti na popolno ravnino, ki ostaja milje naokrog totalno identična, tako da občutka premikanja (pri stirioglatem načinu premikanja, znanem že iz legendarnega Bard's Talea) sploh ni. Da smo prehodili polovico puščave, spoznamo šele ko se zaletimo v rdečo ognjeno steno, ali pa ko nas iz zasede napadejo kake ruševine ali kanjon. Toda obstaja tudi prosti način premikanja (Doom, Star Trail), ki grafično za prvim v ničemer ne zaostaja. Zakaj torej ne uporabljamo slednjega? Obupna počasnost pač.

Igro enako kot v predhodniku začnemo z dvema likoma ter noto spremjemo še dva. Zelo priporočljivo je mešanje razredov, tako da imate vsaj tri najpomembnejše: fighter, cleric, mage. Uroki igrajo izredno pomembno vlogo, saj premnekatere sovrage ubijete izključno z njimi, bistveni pa so tudi za oživljanje, svetlobo, bolezni, vodo, zaščito in še mnogo drugega.

Določene predmete lahko uporabljajo samo tatovi ali čarovniki, spet nekatere uroke le zdravniki, in oklepe ter orožja le bojevniki. Univerzalnost je torej stvar praških pravkov, ne pa previdno uravnotežene druščine, ki kani poslati prefriganega Ankhtepota k hudiču. Šolanje vsakega lika ima svoj namen in izgube so tod nenadomestljive. Opcijo Quick Save, ki je ravno zato lahko dostopna, torej uporabljajte do nezavesti.

Čisto, jasno in pregledno: Ravenloft 2.

Če sem pravilno preštel, vam bo življenje pestilo 24 sovražnikov. Kljub dobri grafiki pa nasprotniki bolehajo za pomanjkanjem realizma, ki ga je bistveno manj kot npr. pri prastarem Dungeon Masterju. Lahko bi bili malce večji, bolj tridimenzionalni in bolj povezani z lastnimi zvočnimi učinki.

Kakor celota deluje Ravenloft 2 kot dokaj povprečen FaF, ki ga tešuje preprostost igranja z miško, majcene a natančno izrisane ikone in predmeti ter dober priročnik. Slednjega si vsekakor preberite, saj boste v njem našli vse, kar se od pravega priročnika pričakuje (morda le premalo pravih napotkov). Pogovori z liki, ki jih na škatli hvalijo na vsa usta, se razen s CD-ja predvajanega zvoka od ostalih klasik skorajda ne razlikujejo. Še vedno ni važen vrstni red vprašanj, saj bo lik povedal prav vse, kar se je namaril. Tudi sicer zvok v ničemer ne izstopa, o grafiki pa smo svoje že povedali. Igra skratka, ki je tistim, ki niti ne vedo kaj pomeni FaF, zagotovo ne priporočam. Vsi ostali pa poskusite.

Format	PC CD-ROM
Zvrst	igranje fantazijskih vlog (FRP)
Založnik	SSI / Mindscape
SKUPAJ	72

82	78	70

ALEŠ PETRIČ



K Adolfu na klobaso z zeljem

Dolgo predolgo ni bilo prave spodobne vojne strategije. Tega se je predvsem zavedal razvpiti Microprose in vkup sklamfal takšno zadevščino da bi jo gotovo kupil še sam puščavski lisjak general Rommel

Zanimivo je, da AtR na cedeju ravno ne pretirava saj je 90 megabajtov vse prej kot za po tleh se metat. Zato pa se avtorji razpištoljijo pri podrobnostih zgodovinski natančnosti ter dveh priročnikih. Prvi (Historical Background) na dolgo in široko opisuje dogajanje v zahodni in srednji Evropi v letih 1944 in 1945 po invaziji v Normandiji. Premiki nemških ameriških in angleških divizij politične razmere v Hitlerjevem brlogu naklepi strička Stalina in ostalih dveh iz tria fantastikus. Preživečene so vse večje operacije bitke in ofenzive da so je v njih sodelovale velike oklopljene karjole z dizel mašinami gosenicami in cevmi za škodo delat. Nepoznavalci jim pravijo preprosto tanki. Ti so namreč zvezde današnje predstave Shermani Stuarti Panterji in Tigri


Prava pašadijska arena!

Drugi priročnik (Gameplay Manual) seveda pojasnjuje vse ostalo kar je tudi zadosten razlog zakaj v tem opisu le nalagam in ne povem kaj prida pametnega. Priročnika skupaj obsegata kar neverjetnih 340 strani polakiranega papirja. Samo pomislite kako trpijo drevesa (Save the rainforest! Target drive? A B C)

Toda ne mislite da Microprosovci le brezsrčno reciklirajo drevesa. Igra je namreč tako kompleksna da ne rečem komplicirana da vam bo malce domačega čuva prišlo še kako prav. Način bojevanja je izdelan podobno kot vsem znani grafični vmesnik Okna. Karta ozemlja je v tem oknu ukazi enotam v drugem oknu pogled iz tanka spet v tretjem oknu podrobna karta spet v četrtem oknu. Okna lahko po želji premikate nekatera manjšate ali večate predvsem pa ukinjate in znova odpirate. Tudi ikone je kot Rusov zapovrh pa so še preklemano majhne (spet kakor Rusi tokrat iz vesolja). Večinoma so predstavljene z različnimi nerazpoznavnimi skoraj okultnimi simboli tako da vas v prvih urah igranja čaka jok in stok in dodatno domače branje. Kompleksnosti v prid še en podatek poleg trume ikon je zaposlenih še prek polovica tipk! Preprosto rečeno v igri lahko komandirate vse kar je tankom ali splošno oklepniškom vsaj malo podobno za povrh pa kličete na pomoč še pehoto topništvo in letalstvo. Igra ima poleg močnega zgodovinskega dela in ozadja tudi izrazit osebni del. V njem si izberete svoj lik s katerim boste naslednji dve leti delili konzerve in kri. Glede na čin ki si ga izberete boste postavljeni za poveljnika določne velike enote ali enot ki jim nato med bitkami poveljujete iz lastnega tanka. Tod ste ravno tako ranljivi, kot vsi vaši kameradi, pa čeprav lahko z ukazi dosežete da glavo vedno nosijo na prodaj podrejeni. V bitkah lahko za vaš tank izberete avtopilota če pa ste ravno pravo mero urezani lahko v dogajanje posežete sami. V tem primeru se stvari iz strategije sprevržejo v spodobno tankovsko simulacijo. Hitrost dogajanja lahko spreminjate z večanjem ali manjšanjem akcijskega okna ter vklopom in izklopom raznih podrobnosti. Tank lahko "vozite" štrleč iz poveljnikove lopute varno skriti za lino ali pa izza "nišana" topničarja. Vse je prepuščeno vašim rokam. Izbirate lahko med visoko eksplozivnim ali prebojnim strelivom, določate različne taktike izvidništva napada, umika celo zavlačevanja. Grupirate tanke in odstranjujete ceste zapore, rušite mostove in kličete na pomoč inženirje čistite minska polja ali le mitraljirate nedolžne krave. Osvajate važne cilje, zasedate mesta in pomembna prometna križišča


Vojna ni šala.

Bitke so na prvi pogled zelo resna in komplicirana zadeva toda šele drugi pogled razkrije da je situacija mnogo bolj resna. Možnosti je preprosto ogromno. Na voljo vam je veliko različnih tipov enot od lahkih do težkih tankov "destroyerjev" pehote in motorizirane pehote ter topništva in letalske podpore. Vsem enotam določate način bojevanja jim začrtujete poti ter jih po želji prepuščate računalnikovemu vodstvu.

Igra je preprosto ogromna. Naj naštejem le "nekaj" faktorjev ki jih morate upoštevati vreme, morala pripravljenost ukazi za premikanje in tvorbo formacij okrepitve, organizacija zaloge hrane streliva in goriva cilji posamezne bitke zeleni zmaj in grdi raček taktike obrambe Američanov ali Nemcev izvidniška letala, teren komunikacija z ostalimi poveljniki vaših enot čas dneva.

Našteti razlogi ter še vrsta drugih pričajo o tem komu je AtR pravzaprav namenjen. Gotovo bo spravil v bes in obup vse nedeljske zapečkarje ki dalj od Katakisa tako niso prišli in mislijo da je Dune 2 komplikacija na osmo fakulteto. Preprosto ponuja preveč podrobnosti zgodovinskega ozadja in informacij ter pravih avtentičnih vojnih strojev. Tako v igri kot v priročnikih je polno diagramov bojne moči divizij kart začrtanih napadov ter zgodovinskih črnobelih fotografij. Slednje so tako kot ostala grafika v zavidljivi ločljivosti kar pa žal pri hitrosti


Nemara je bil to njegov poslednji nasmeh.

igre pobira krvav davek. Brez zapravljanja lahko zatrdim da je igra počasna vsaj kar se tiče nalaganja z diska in slasti s cedeja. Toda ko je bitka v zagmahu vse teče kot po maslu. Skratka obvezen arzenal za prave poznavalce in sladokusce amaterjem pa naj ostaneta Monopoli in Človek ne jezi se

Format	PC CD ROM (486, 4 MB)
Zvrst	strateška tankovska simulacija
Založnik	Microprose
SKUPAJ	72
	82 · 79 · 70

THE DAEDALUS ENCOUNTER

Po vrnitvi vaših možganov v vzdrževalno napravo na vprašanje odgovorite z "Yes". Z ladjo se odpravite v ustrezen pas, kjer naletite na ostanke tuje vesoljske ladje. Tu jo zaklenejte. Aktivirajte se s pritiskom na gumb "Startup", preverite delovanje z "Diagnostics" in nekaj zaženite s pritiskom na "Deploy". Po vhodu na tujo ladjo ustrelite v zeleno površino na desni strani zgornja rdeča tučka. Po pohodu na ladjo vidite nekaj se malo spraševati. Med spuščanjem boste naleteli na plavajoči palmasec, ki ga morate najti in zgrabiti. Nato pa vaši ladji odgovorite na vprašanje o ciljni potovanja z "No", vendar boste presenečeni.

Po prehodu skozi hiperprostor se zavedite tričenja z velikansko ladjo v obliki sipe, pokvari vaše planete. Tole odgovorite s pritiskom na "Analyses" in reševanjem uganke, kako energijo spravimo do posameznih sistemov. **Kolikor je ne prvi** rešila. Pri ladji zahteva ponovno nama še tuje vesoljske planete, in se ponovno počnemo na "Startup" - "Diagnostics" - "Deploy"). V tuj ladji vidimo znamenje in z zeleno svetlobo odpremo vrata, potem, ko sta nekaj zamenjali kolega. Kot se sama si lahko sklepate mimo truple mrtvega zanesljivega kolege, morate prenašati ladjska spolnica. Lahko se je na nasprotnem koncu od vhoda. V strani sta v polkrogu nameščena dva vrata lokomotiva, ki se združena v skupine s tem. Pojdite k drugi skupini lukenj z leve v spodnji vrsti. Vstopite v zgornjo levo odprtino, ta skupina in tukaj ustrelite tudi. Iz njegove okončine pobereta rdečo kroglo.

Ne vrste se ravnino vrata v vsi ladje (torej, kjer je nekaj vodenje podobnega). Analizirajte jih in možno je sovo posnamete pod nekam imenom (npr. kot "Rumeno"). Posvetite na vrata z rumeno svetlobo. Sedaj morate takšno čase pritiskati na rumenje like, da se bodo v središčnem šestkotniku prikazale vse diagonale z zeleno barvo. To delajte tol ko čase, dokler se vrata ne bodo odprla. Ko padete v prostor s črtami na prevo iz rdečih palic (ustrelite??), lahko z vijolično svetlobo odprete zaslon nove. Potem pritisnete vsa gumba na nasprotni način, da bodo postale rumene, na gumb z rumeno obarvane spremenite v zeleno potem še drugo z rumeno obarvano na rumeno, zadnji gumb z zeleno obarvano na rumeno in kot zadnja vaš čas gumb, ki mora tudi biti rumene barve.

Naenkrat vas napadejo nekakšni leteči "roboti", ki katere morate streljati, kakor vam je pokazalo. Najbolje je streljati na tiste, ki letijo proti vam od vas, saj so pri zaslonu grozijo najnevarnejši. Po šestih ali petih od teh zanesljivejših več pilot s stolom, nad njim steklo, preko katerega spustite vmesnik, zaslon z vijolično svetlobo na mambozom. Vendar ste bili med tem poškodovani. S pritiskom na gumb "Analysis" se popravi mehan zam, ki ima po obodu nameščene stikala. Pritisnite jih morate v takem vrstnem redu, da na koncu pri vseh stikalih gori zelena lučka. **To dosežete tako, kot kaže slika 2.**

Pri servisu pridete do modrih vrat, katere najprej analizirate in ujčete specialno shranite (podobno kot pri rumenih vratih). Ključavnica odprete z impulzom modre svetlobe in rešite uganko s premikanjem barvnih likov, ki morajo v osrednjem šestkotniku izgledati tako, kot je prikazano na **sliki 3**. Čez nekaj časa stopite vsi trije na okroglo ploščad, z katere pilot nesrečno pade v jašek dvigala. Poleti za njim in ga spustite vrata na dno jaška z večkratnim pritiskom na gumb z napisom "Thrust". Vendar poznate motor se ne sme pregreti, zato gumba ne pritisnite prevečkrat. Velika kup nasvetov z več svetlobo in na slik, usmerja pritisnete ampak izmed planetov tako, da bo zakril Sonce. To najlažje storite tako, da z mižanjem v zunanjem globus premikate nebesnje, ki se najbližje Sonca. Potem poiščite k pri kodo, ki ste jo shranili pri modrih vratih in dobite drugo rdečo kroglo.

Pri oranžnih vratih naredite enako kot pri prejšnjih (analiza + shranjevanje kode). Uganko odprete z oranžno svetlobo in prestavite rotacijsko like ustavite tako, kot kaže **slika 4**. V tako sam sobi (operacijska dvorana) se zaustavite v svoje desno stran in na tleh pobrite nekaj uzrt počitnega. Pojdite proti njej in pošljite kodo oranžnih vrat. Ko se sobi odpre, zgrabite še rdečo kroglo. Če se obrnete še malo v desno, zagledate v zraku vaših nekaj zakovano podnebnega. To je kemično avtomat. Približajte se mu in pritisnite na sledeče gumbe: vijolično, modro, zeleno, rumeno, oranžno in modro. Tako odkrijete skelet. S pritiskom na vijolično in modro jih razstavite in s takšnim pritiskom na vijolično pa skelet trupla na mizi ... kremljje. To zanimivost pustite ležati na tleh.

Pri zelenih vratih ponovite postopek prejšnjih vrat in z zeleno svetlobo odprete uganko. Opazite in nastavite tako, kot kaže **slika 5**. Vstopite in se pred vhodom v tleh vam obrnete za 180 stopinj. Poiščite rešo v katero s pomočjo posnetka zelenih vrat najdete naslednjo rdečo kroglo. Vkupčne ... pošljite v lobanjo. Vrtoe njega je prikazana na **sliki 6**.

Čakajo vas še vijolična vrata, ki jih morate odpreti ... kodo in odprete uganke z vijolično svetlobo. To je težka igra, črtice sklenite v zgornji liki na lahkem prepredenem računalniku ... do stan isto, vendar s svojimi črticami. Vi morate morda računalnik po vrsti črtico. Nekega postopa ponavljate vse težje, saj dobi računalnik vse več črtic. Ze nekaj med vrati se odpre skupina večih zaslonov. Premikanje se na zaslone v desno in pritiskajte vsak črno barvo toliko časa, da se bo po pritisku na desnem šest na zaslonu pojavila kombinacija oranžnega, zelenega in rumenega znaka. Ana zavijte prav, je shranite pod imenom npr. "anana". Druge barvne kombinacije pa vam dobijo drugačen razplet zgodbe. Po udarcih je to soba se denska upravo v polje ... prostorov, ki ga zaklepajte s kodo vrat. Kmalu k naprejnjem vrstom in v povem prostoru ... zavijte levo. Takoj po prehodu skozi vrata se obrnite za 180 stopinj in na "nebo" ... strani spreletite kodo zamenjite vrat in vzemite še zadnjo rdečo kroglo. Sedaj se podajte ponovno v operacijsko dvorano in s tal poberite kremplje, ki ste jih prej odnesli trupla. Ker pilot kremplje odvrže, se vi skrivajte in jih še enkrat poberite. Srečanje z enim od ... še z večim zanimivejšim boste prav veliki in boste po pritisku zahteve poslali bitju kodo, ki ste jo shranili pod imenom "anana". In končali igro.

SLIKA 1

SLIKA 2

SLIKA 3

SLIKA 4

SLIKA 5

SLIKA 6

NAGRADNA IGRA

Gremlin Interactive

Slipstream 5000

Gremlin INTERACTIVE

Malce z zamudo, a od srca, smo skupaj z angleškim založnikom Gremlin interactive pripravili doslej najbogatejšo nagradno igro. S pravilnimi odgovori na tri preprosta vprašanja boste padli v lonec, iz katerega bomo povlekli kar 10 srečnežev. Pet jih bo dirkalo v Slipstreamih na svojem CD-ju, pet pa jih bo uživalo v sicer malce okrnjeni disketni verziji. Torej - Slipstrimerji, get redi for d eksajtment of jor lajfi Ak nemate pojam, zakaj se v tej igri gre, vseen prubajte. Tak nemate kaj za falit. Kmon, lets rol d kueščonsl

1. Koliko različnih tipov vozil obstaja v igri?

a) 9
b) 10
c) 19

2. Kdo komentira dirke Slipstream?

a) Lyall Mint in Crystal Eyes
b) Tomaž Terček in dr. Andrej Stare
c) Goodlin Hammer in Speedy Senonta

3. Katera proga poteka mimo neke znane hitrodžerilnice?

a) nobena
b) London
c) vse

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Mortal Kombat 2	Acclaim
2.	(2)	Dark Forces	LucasArts
3.	(11)	NBA Live '95	Electronic Arts
4.	(15)	Full Throttle	LucasArts
5.	(3)	X-COM	MicroProse
6.	(5)	Doom 2	Id Software
7.	(4)	Warcraft	Blizzard Ent.
8.	(8)	Cyberia	Interplay
9.	(6)	Wing Commander 3	Origin
10.	(7)	Dune 2	Virgin
11.	(-)	Flight Unlimited	Virgin
12.	(9)	Transport Tycoon	MicroProse
13.	(-)	Discworld	Psygnosis
14.	(-)	Psycho Pinball	Code Masters
15.	(14)	Woodruff	Coktel Vision/Sierra

Nagrade za tokratnje izžrebovance bodo:
1.Pinball Mania Dos
2.Pinball Mania Windows
3.Lemmings for Windows

Srečni nagrajenci (dopisnice izvlekla prelestna Josie)

Frčoplanil s Flight Unlimited (PC CD-ROM) bo pilot **Janez Božič, Litostrojska 12, Ljubljana**, teklo gverilo bo z Jagged Alliance (PC CD-ROM) zganjal **Matjaž Filipčič, Šmarje pri Sežani 72** ...e tam nekje, svoje metalne rokce in nogce pa bo v Bioforge (PC CD-ROM) razgibaval **Primož Iskra, Bevke 67 iz Vrhnike**

Nagrajeni duhoviti psihovci

Jurij Lenče, Kočenska 7, Ljubljana "David T (Glej slaboumne uvodnike Jokerja!)" **Peter Slana, C. proletarskih brigad 61, Maribor** "Miloševič ob pogledu na karto sveta" **Davor Kozmus, Valvazorjeva trg 5, Od kje si???** "Janez Janša v predvolilni kampanji", **Neje Ropert, A.Rabiča, Mojstrana** "Žogica nogica, ki pa cele dneve gleda Hugota in reklame za Salan"

Flight Unlimited

Letel bo (pravilen odg. Pitts S 2B) **Grega Mlinčinski, Mirje 9, Ljubljana**

Cybercafe

V svet cyberspace-a se bodo podali (odg. 3D MAX) **Robert Kranjc, Ulica heroja Nandeta 36, Maribor, Tomaž Bizjan, Gradiše 203, Škofljica, Ervin Šramer, Gorazdova 17, Ljubljana, Branko Pesan, Heroja Lacka 12, Celje, Igor Vučina, Stantetova 8, Velenje, Matija Turk, Lunčakova 4, Ljubljana, Neje Ropret, A. Rabiča 9, Mojstrana, Mitja Gros, Grintovec 21, Višnja Gora, Neje Hanenun, Trg 65, Prevalje, Simon Drobnič, Šegova 26, Novo mesto**

PRIGODA NA BAZENU

Pripravila: Karmen Čokl

[illegible]

Opis: 1. ... 2. ... 3. ... [illegible]

Gambargove nagradce za nagradno igro dobijo

Football Glory (PC CD) bo ... [illegible]

Tokratnje nagrade: Tie Fighter, 1830, Ravenloft 2: The Stone Prophet

○	MAST	1	☐☐☐☐☐☐	PURA	○
○	LOGO	2	☐☐☐☐☐☐	IKRA	○
○	AFNA	3	☐☐☐☐☐☐	NAOS	○
○	SEKT	4	☐☐☐☐☐☐	IGRA	○
○	LEVT	5	☐☐☐☐☐☐	RALO	○
○	ETAN	6	☐☐☐☐☐☐	AKER	○
○	RANG	7	☐☐☐☐☐☐	MINA	○
○	IHTA	8	☐☐☐☐☐☐	LIMA	○
○	KAVA	9	☐☐☐☐☐☐	ODER	○
○	MRAK	10	☐☐☐☐☐☐	ETNA	○
○	SLED	11	☐☐☐☐☐☐	PAIR	○
○	KVAS	12	☐☐☐☐☐☐	TETA	○
○	EPIK	13	☐☐☐☐☐☐	NIKO	○
○	KRAT	14	☐☐☐☐☐☐	ODRA	○

Yo!



Zpet zem prisla obizkat moj sestrićn Sania u vaš lepo dežela Slovenija. Mr Bohinc mi pokazal je Magazin lestwica in sem bilo zelo happy, ker dva LucasArts špil so na visok pozicija. Sploh se vaš lestvic močno razlikuye od ameriška. Pri nas je Myst ze cela večnost na prvih mestovih usepousod po revijah za igre. Lepo je tudi videti polhno miroljubno igre na lestev. To zelo je dobro, ker mladina uzgajeti v taka duh je pravilno. Mr. Troha mi pokazal je pisma ot moji oboževatelstvo in sem še bolj happy (big kiss vsem)!

Vsak sobota pa grem z moja Sanya lovit moški v Dakota diskotek, se vidite tam!

Josie



SAVE OUR SHIP

Slipstream 5000

Da bi lahko tekmoval na vseh progah (in dobili veliko denarja zapravljanje na opremi: orožjn navigacijskih sistemih in turbo pogonih sledi), natipkajte REFINERY na zaslonn z uvodnim menujem.

Full Throttle

Kako opravit z nadležnimi motoristi v akcijskih sekvencah? Preprosto: pritisnite Shift+V tako ko se nasprotnik prikaže v ozadjn. Enako lahko zaključite tudi Demolition Derby. Enostavno pritisnite V oz. Shift+V.

Warriors

Vtipkajte CHEAT na glavnem menujn, nato pa si lahko pomagate še z naslednjimi kodami:

eleventh gardener drink pam numberone: aktivira nove nasprotnike

circus - nova lokacija (arena)
nopain - brez orožij
tyson - brez posebnih udarcev
nopain - no pain
woo - specialne energije se ne troši
nbk - dvoboj traja samo eno rundo
finallive - dvoboj traja pet rund
snowwhite - ha, ha
evildeath - več krvi
forqe - preskakovanje nivojev
easyspecialmoves - ime pove vse

Terminal Velocity

TRIGODS	neranljivost
THISHLD	ščit dobijo maksimalno vrednost
TRINEXT	skok na naslednjo stopnjo
TRIHOVR	vklop lebdeče ploščadi
MANIACS	vžge afterburner
TRISCOPE	na zaslonu se pojavi osciloskop (neuporabno)
TRIBURN	še hitreje kot z afterburnerjem
TRFRAME	vklopi se prikaz, koliko je na sekundo predvajanih sličic
3DREALM	začne se kadili dim
TRIFIRx	dobite množico koristnih pripomočkov (x=)

0 neranljivost
1 P.A.C. orožje
2 ION orožje
3 R.T.L. orožje
4 M.A.M. orožje
8 afterburner

Če imate registrirano verzijo programa, delujejo še:

5 S.A.D. orožje
6 S.W.T. orožje
7 D.A.M. orožje
9 nevidni boste nekaj časa

Sim Tower

Za dosego magične milijarde dolarjev vam ni treba storiti drugega, kot da naložite v neki HEX editor poljubno shranjeno pozicijo (s končnico ".tdt") in spremenite prvo vrstico tako, kot je napisano spodaj (podčrtani del je bistven):

00000000 00 24 02 00 <u>9A 9A 9A 00</u> 00 00 00 00 ED ED FF FF

Če bi dodali še četrti 9A, bi se znesek prelevil v dolgove! Drugo vrednost v vrstici pomeni število zvezdic, vendar eksperimentirajte na lastno past. Ne pozabite pred spreminjanjem si dvojnik datoteke shraniti nekam na varno!

Chaos Control

Podobno kot zgoraj naložite datoteko CHAOS.SAV v HEX editor in spremenite četrti byte v prvi vrstici tako:

01 prva misija
03 druga misija
04 tretja misija
05 četrta misija
07 zaključna sekvenca

NBA Live '95

Najprej sestave, ki jih Američani pravijo Dream Team:

Kje	Kdo	Ekipa	Moč
Center	Hakeem Olajuwon	Houston	85,8125
Center	Alonzo Mourning	Charlotte	80,0675
Center	Shaquille O'Neal	Orlando	83,625
Center	Patrick Ewing	New York	83,875
Center	Rick Smits	Indiana	79,5
Small Forward	Dominique Wilkins	Boston	80,0625
Small Forward	Scottie Pippen	Chicago	85,25
Small Forward	Grant Hill	Detroit	82,1875
Small Forward	Chris Webber	Washington	83,9375
Small Forward	Clifford Robinson	Portland	80,625
Point Guard	John Stockton	Utah	80,75
Point Guard	Rod Strickland	Portland	80,4375
Point Guard	Kenny Anderson	New Jersey	80,1875
Point Guard	Anfernee Hardaway	Orlando	84,125
Point Guard	Kevin Johnson	Phoenix	82,5625
Power Forward	Shawn Kemp	Seattle	85,525
Power Forward	Karl Malone	Utah	85,8125
Power Forward	Larry Johnson	Charlotte	81,5
Power Forward	Derrick Coleman	New Jersey	84,6875
Power Forward	Dennis Rodman	San Antonio	82,3125
Shooting Guard	Reggie Miller	Indiana	81,1875
Shooting Guard	Isaiah Rider	Minnesota	80,125
Shooting Guard	Mitch Richmond	Sacramento	81,5625
Shooting Guard	John Starks	New York	79,625

Še pregršče nasvetov: če nad kakšnim vašim igralcem pogosto delajo prekrške, naj le-ta čim večkrat meče "trojko". Takrat ga ponavadi dolete prekršek in priborite si tri proste mete. Če se na vas stalno "lepi" kak nasprotnik, tecite tesno mimo drugega soigralca, na katerega se bo verjetno nasprotnik nalepil.

Enostavni met za tri točke: če vas pokrivajo, se s kratkim pritiskom na gumb pretvarjajte, da bi radi vrgli na koš. Ko je nasprotnik v zraku, skočite še sami in vrzite tako, ko roke z žogo dosežejo najvišjo točko.

Pismo bralca

Zdravo!

Najprej sporočilo **Sanji oz. Josie**. Sanja, prosim te, da svoji sestrični (in moji bodoči ženi) sporočiš, da se nama na Melee Islandu™ rezerviral predsedniški apartma v guvernerjevem dvorcu. Če pa Josie slučajno ne bi ustregla, pridež lahko počitnikovat tudi ti (saj veriče ne mislil resno tisega o balkonu, kaj?). Skratka vabljeni!

Naslednji je na vrsti gospod **Miha Kralj**, ki je v svoji Kolumni na malce neprimeren način okrcal mutanta, ki sliši na ime Hugo. Gospod Kralj, zavedam se, da je vaše mišljenje vaša stvar (tepično saj je vaše), pa vendar imam nekaj pripomb, ki jih vzemite dobronamerno (pisati namreč znate odlično). No, pa začnimo.

a) o obrabljenosti ideje: videli smo že hujše stvari. Vzemimo le fikano Hejo o vesoljskih apetitih po našem kontaminiranem mašinem in z neomarnni bitji naseljenem planetu. Pa Mortal Kombat (ki ga vsi iz meni neznanega razloga na vse pretege hvalite): nasprotniku odtrgate glavo, ga zazgete in njegove posmrtne ostanke zmečete v Vrakino, pa je čez nekaj minut spet tu. Čudno, eh!

b) zvok: se več ali manj strinjam. Hugov debilni glas in še enkrat debilnejše izjave greda tudi meni na mnoge organe, po vendar so za otroke neskončno privlačne. Torej so ta cilino publiko izbrane kar primerno.

c) občinstvo: Sašo optimist: V studiju se absani največji debili v Sloveniji. Sašo pesimist: Upam.

č) kontrola Hugota: Imate kakšno boljšo idejo? Telefonski joystick? Neskončno ponavljanje Levo! Ne, desno! Ok, ok, levo! (Boom!) O, šit! Ne, mislim torej, da je telefon kot komunikacijsko sredstvo ena boljših rešitev.

d) moderatorja: Nimata drage izbire, kot da z kreteni komunicirata kretensko (kar pa jima gre odlično — kretenizem je torej celo po telefonu nalezljiv).

e) ciljna publika (okrajen citat): Stare goupe v enelanjacih manice za brediňiki ... (dodatek k citatu) otroci, mlajša mladina in kmetje (po možnosti brez računalnika). Logično torej, da ope meni ali vam stvar ne bo všeč.

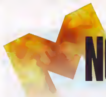
f) primerjava: Se vam res zdi pametno primerjati low-budget TV kot je TV Slovenija s Sky One, ki se kopije v denarju in idejah (kar ponavadi prinese prave mešanice). Strinjam se, da TVS manjka predvsem idej, denar celo je (spomnimo se iger brez meja), vendar pa je to zaradi politike še bolj popolnoma razumljivo.

g) glasba: Tu sem se pa čudil. Ogabne melodije (tako da takoj dobiš sladkorno) prav res hit (vendar nave se odvajam klenti komad ste pustili kar nekam pri miru. Tu bi lahko vstopil jaz. Band ki je sposeben nasedno tak komad, se ne more delati, da je tako kretenski. MOBA bi! In to tudi je, pa naj me napadejo vsi fani Čukov. Kajti riti ki so se se tudi sami kreteni!

h) komercializacija Huga: Pa menda ja ne boste rekli, da vas je to presenetilo! Še tako zavožena ustanova, kot je TVS, je opazila, da se tavne stvari z železom najbolje počne, ko je vroče. In Hugo dnevnevno železo je resnično pri ciljni publiki hudo in. Bolj kot reklamna kampanja se me minela presenetile cene. Pripenka (ki je sicer za nič na svetu ne bi imel ali celo nosil) stane 120 SIT, spodobilo pa bi se, da bi jo delili zastonj. Mimogrede, izdelava take pripenke stane vključno z potrebnim večjih količin 25 SIT. Stara pohlepnica TVS bi rada torej s svojim slaboumnim junakom na račun neumnih otrok in njihovih staršev iztržila čimveč denarja.

In za konec še i) Zamislite se malo nad sabo in se vprašajte, zakaj bi maltretirali ubogo kretene, ki so kamorovani že s tem, da so tako neumni, da uživajo ob Hugu. Raje jih pustimo pri miru in upajmo, da ne bodo postali agresivnejši.

Kljub vsemu redni bralec vaše Kolumne
Sašo Radeljnik



NOVICE

- Windows 95
- The Microsoft Network
- Slovenski uspeh na olimpiadi
- Nov slovenski računalniški časopis
- 14 dni računalniške umetnosti v Mariboru
- Autodeskovo priznanje v Slovenijo

Windows 95

24 avgust je najdlje in najbolj množično pričakovan dan v zgodovini softverske industrije - končno bodo izšli Windows 95 S tem se bodo na široko odprla vrata za nove in prenovljene aplikacije pisane posebej za ta operacijski sistem ki bo čez nekaj mesecev izšel tudi v slovenščini Izdelku po celem svetu napovedujejo neverjeten uspeh poleg novega zagona kapitala pa naj bi Windows 95 spravil v življenje tudi nekaj novih tehnoloških rešitev na primer Plug and Play in CDPlus

The Microsoft Network

Istega dne kot novi operacijski sistem bo Microsoft splavil tudi nov informacijski sistem V Microsoftovo omrežje naj bi se najprej vključevala predvsem mala podjetja in podjetja na domu To je doslej največji poskus komercializacije globalnega informacijskega omrežja The Microsoft Network naj bi namreč postal globalna trgovina prihodnosti Med Microsoftovimi partnerji v omrežju ki bodo ponujali prek omrežja plačljive informacije in izdelke je tudi ameriški gigant televizijske prodaje QVC inc

Slovenski uspeh na olimpiadi

Na letošnji računalniški olimpiadi ki je potekala konec junija v Eindhovnu na Nizozemskem je Slovenijo zastopalo 5 dijakov ki so bili izbrani na slovenskem tekmovanju v računalništvu in predstavitvi raziskovalnih nalog Osvojili so kar tri medalje - Miha Vuk in Janez Brank srebrno Klemen Žagar pa bronasto Ekipo je vodil dr Roman Dorn iz Fakultete za elektrotehniko in računalništvo mentor pa je bil Marko Grobelnik. Udeležbo na olimpiadi sta omogočili Ministrvi za šolstvo in šport ter znanost in tehnologijo izbor in priprave tekmovalcev pa Gibanje znanost mladini pri ZOTKS

Nov slovenski računalniški časopis

Kot bilten projekta Cybercafe ki ga vodita ŠOU v Ljubljani in Zavod za odprto družbo Slovenije je s številko minus dve začel izhajati časopis Very Cyber Indeed Časopis objavlja kratke članke o Internetu elektronskih komunikacijah in ljudeh ki jih uporabljajo Avtorji prispevkov prihajajo s celega sveta vsak članek pa je natisnjen v originalu z dodanim prevodom v slovenščino in angleščino Namen časopisa naj bi bil dvojen vzbuditi zanimanje za elektronsko komunikacijo v slovenski javnosti in povezati ljubljanski Cybercafe s podobnimi projekti drugod po svetu

14 dni računalniške umetnosti v Mariboru

Od 17 avgusta do 2 septembra bo na več kot desetih lokacijah po vsem Mariboru potekala prva Predstavitev slovenskih avtorjev računalniških umetnosti Mladinski kulturni center Maribor prvo tovrstno prireditev pri nas organizira z namenom celovito predstaviti različne avtorje s področij računalniške umetnosti in kibernetičnih kultur V štirinajstih dneh se bodo zvrstile razstave projekcije simpoziji koncerti predavanja instalacije in performansi večine slovenskih digitalnih avtorjev pa tudi tujih gostov Kot smo že napovedali bo z naslovnicami Megazina sodeloval tudi naš sodelavec Andrej Troba

Autodeskovo priznanje v Slovenijo

Podjetje Repro je že od leta 1990 zastopnik in edini pooblaščeni distributer podjetja Autodesk največje firme za proizvodnjo CAD programske opreme na svetu. Ker je sodelovanje med podjetjema izjemno uspešno in plodno so predstavniki podjetja Autodesk podjetju Repro in njihovemu znanjemu sodelavcu g. Jožetu Špilerju podelili posebno priznanje Takšno priznanje je pri Autodesku malokrat podeljeno pravijo pri Repru pa tudi obisk tako visokih predstavnikov Autodeska naj bi bil izjemno redek celo v računalniško razvitejših državah od naše

Zbral in uredil. Luka Frelih

CD-ROM

Aleš Petrič

XPLORA1: Peter Gabriel's Secret World

Vse in še več o angažiranemu Petru, ki poje in varuje pravico

Give Me Steam!

Glasbeniki zdaj poleg svojih skladb na cedeje trpajo tudi same sebe. Dobro, tudi bujše stvari so se zgodile. Denimo II. svetovna vojna. Prejšnji metec Prince, tokrat Peter Gabriel. Toda XPLORA1, kakor se Petrov cede imenuje, je vse kaj več kot klasična multimedijska predstavitev nekega glasbenika. Predvsem je v potrditev takšne domneve na plošči premalo izsekov iz glasbenikovih skladb in videov ter vse preveč vsega ostalega. XPLORA1 nam predstavlja tudi druge strani Petra Gabriela, njegovo udejstvovanje v svetovni organizaciji Amnesty International in kar nekaj drugih strogo političnih organizacijah. Tako izvemo, da je Gabriel eden od ustanoviteljev organizacije Witness, ki se proti svetovnemu nasilju bori z uporabo nepristranskega in objektivnega orožja – medijev. Na cedeju zato najdemo tudi kratke video posnetke grozot nasilja in vojn ter kratke zapise o ciljih omenjenih mirovnih organizacij.

Predstavljeno je tudi delo glasbene založbe, ki sta jo ustanovila Peter Gabriel ter organizacija WOMAD. Založba je v svojem delovanju izdala že vrsto plošč najrazličnejših, pogosto čisto neznanih izvajalcev iz mnogih koncev sveta. Tod prednjačijo predvsem eksotični izvajalci iz Afrike in Azije. Ogledali si boste lahko naslovke njihovih albumov, kratke opise samih izvajalcev ter manjše glasbene izseke. Na cedeju so še Gabrielovi osebni dokumenti (potni list), vsi njegovi albumi (seveda ne tudi vse zvočni zapisi pesmi) ter nekaj najbolj znanih videov.

Tematika, predstavljena na cedeju, je izredno raznovrstna, tako da včasih povezave skoraj ni videti. Dodani so tudi nekateri zanimivi prijemi, v aktovko, ki jo dobite na začetku, zbirate posebne predmete, s katerimi vam bo kasneje omogočen dostop v posebna področja zakulisje.. Oblikovanje programa je izvedeno res zanimivo, saj je na grafiki delala cela ekipa strokovnjakov. "Design" je milo rečeno nenavaden, na trenutke celo psihotičen. Tudi priložena povoskana knjižica je polna umetniških, pogosto računalniško obdelanih fotografij. Knjižica ni ne priročnik, zato, ker kljub luksuznemu izgledu v njej ni nikakršnih koristnih informacij, temveč le cel kup grafike, umetnosti ter projekt Gabrielovega življenja.

Sprehod po cedeju je napravljen malce konfuzno, saj je vse urejeno s klikanjem na ikone, teme niso označene z naslovi, teksta pa je zelo malo. Grdo je izvedena kompatibilnost z zvočnimi karticami, saj je izredno razširjeni Sound Blaster Pro II podprt le z najnovejšimi gonilniki (ki vam jih Creative Labs seveda da brezplačno, če veste, kje je njihov BBS in imate modem ... Grrr). V nasprotnem bodo določeni videi z zvokom nesinhronizirani.

P.S. Uporabljajte izključno ločljivost 640x480! Tej je program tudi prirejen. Za ljubitelje.

MMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Realworld
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744

Primož Škerl

National Geographic - Exploring the Solar System

Potujmo po našem sočnem sistemu in še dlje!

Rumeni pravokotnik na CD-ju

Cedejev, ki so si za specialiteto izbrali bližnjo in daljno okolico matere Zemlje, smo v zadnjih časih opisali v Megazinu za en malo večji kamion. Zato sem novinca znane ameriške založniške firme pospremil s prijaznim "Že spet!" in se vdal v usodo. Toda takoj po namestitvi se je moj zorni kot na izdelek temeljito spremenil. Pa ne zaradi pedigreja ali kake podobne oslarije, temveč iz čiste pravičnosti. Exploring the Solar System zasluži omembo že zato, ker je namenjen velikemu in po krivici zanemarjenemu trgu mladih gospodičen in gospodičev, ki jih zanima vse okrog njih. Namen programa ni v brezčutnem filozofiranju o nastanku vesolja in sončnega sistema, temveč v podajanju prvih dejstev mladim nadobudnežem. Ravno zato ni potisna sila vesoljskega čolnička "toliko in toliko kilonewtonov", temveč je je "za 140 rekativcev", pa tudi merkurjev krater nima premera "XYZ metrov", ampak lahko vanj "parkiramo 100 000 šolskih avtobusov". Tudi izgled programa in upravljanje z njim sta preprosta. Program sam je razdeljen na štiri

knjige z naslovi Sončni sistem, Sonce, Mesec in Naša soseščina. Po zagonu izbrane "knjige" lahko po njej listamo naprej in nazaj ter si ogledujemo prečudovite slike, ki so opremljene tudi z enostavnimi in kratkimi besedili ter vprašanji, ki otroka navajajo k lastnemu razmišljanju. Besedila na uporabnikovo željo bere prijeten otroški glas, kateremu besedilo sledi z oznako trenutno branih besed. Podobno karaokam torej. Tudi zaslonski izgled je tak, da otroku kar najbolj olajša komunikacijo s programom, saj ga ta ne zavrne suhoparno, če bi mladež rada klikala tje, kjer avtorji niso predvideli, temveč prijazno pojasne, da je "ta in ta predmet to in to". V ozadju vseskozi igra prijetna glasba.

Exploring the Solar System je primer idealnega programa za malčke, ki ne poznajo strahu pred brnečimi škatlami, ima pa eno majhno in neodpravljivo napako: vsa besedila so angleška (o po izbiri morda španska), kar naredi program koristen samo otrokom diplomatov in nadarjenim bučam, ki že v vrtcu obvladajo angleško. Ostali verjetno nikoli ne bodo dočakali slovenske verzije.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: National Geographic Society
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 7...

Earthquake

Primož Škerl

Ko se tresejo nebesa, se tudi zemlja

Kompilacija največjih svetovnih potresov, pa še kaj...

Ali ste se že kdaj spraševali, zakaj ljudje delamo tako okrog vojn in prometnih nesreč, če v naravnih katastrofah vsako leto umre mnogo več ljudi. Tako je npr. leta 1976 v nekem potresu na Kitajskem v nekaj urah umrlo 240.000 ljudi. Več kot jih bo umrlo v celi balkanski vojni torej. Vsaj tako trdijo na cedeju ameriškega medijskega giganta ABC, ki se je lotil obdelave podatkov o potresih v zgodovini. Strogo tehnično gledano mu je še kar uspelo, saj pred menoj na zaslonu sveti izdelek, ki se ga ne bi sramoval niti Bill Gates. Na plošči se najde vse, kar vikend seizmolog potrebuje. Poleg video posnetkov presenetljive kvalitete (saj je izdajatelj filmska družba) mnogih fotografij skrivenčenih železniških prog in podrtih stavb in zemljevidov, kje je bilo največ potresov, je na plošči vključeno tudi mnogo besedila s podatki, iz katerega izveste med drugim, da so ljudje včasih po potresih umirali predvsem od žeje ter da so tsunami ogromni valovi, ki nastanejo v oceanskih globinah in potujejo s hitrostjo do 800 kilometrov na uro. Brez potrebe je omemba, da rušijo vse pred sabo. Poleg tega je na plošči tudi mnogo znanstvenih razlag nastanka potresov, gibanja tektonskih plošč in podobnih seizmoloških fenomenov, odveč pa ni niti kratek tečaj, kaj narediti med potresom in kako se nanj sploh pripraviti. Vse skupaj povezuje eden najboljših novinarjev ABC-ja, Ted Koppel. Dodana je tudi nekakšna večpredstavna enciklopedija, v kateri je so podrobni opisi potresov in spremljajočih fenomenov. Mimogrede, na plošči na žalost ni "live" posnetkov zadnjega potresa na Japonskem, ki bi bili odlično dopolnilo vsem že podrtim stavbam na cedeju.

Vendar pa ima vsaka cede plošča dve plati. Sicer je uspelo avtorjem na disk stlačiti ogromno podatkov o vseh mogočih potresih, poleg njih pa še kup nasvetov za pravilno preventivo pred potresi in znanstvenih ugotovitev o nastanku potresov, vendar se nisem mogel otresti občutka, da je plošča namenjena predvsem kaki osnovni šoli, medtem ko za domačega uporabnika po prvi uporabi postane zbiralište prahu. Kljub njeni zunanji lepoti.

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: ABC Television
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 746

Multimedia Cats

Aleš Petrič

Multimedijske mačke

Vse o svojeglavih in samovšečnih hišnih ljubimkah

Hudimana! Zdaj je še mačke nekdo spravil na CD. Le kaj nas še čaka? Multimedia Žoharji v akciji? Prejšnji mesec smo vam predstavili Multimedia Dogs istega založnika, zdaj pa je očitno čas še za drugo plat medalje.

Čisto s tehničnega stališča CD ne skriva velikih pomanjkljivosti. Res je, da nam zasedenost 223 megabajtov za medij, katerega meja je kakih 640 megabajtov, priča o neizkoriščenosti prostora. Res pa je tudi, da so avtorji vse slike reducirali na 256 barv, video pa mnogokrat oskubili glasbe. Vseeno pa je na cedeju prepolno slik, ki tudi, ko jih povečate na cel zaslon, ne izgubljajo kvalitete. Vsaka vrsta mačk, bodisi divjih ali domačih, je spodobno predstavljena z barvno fotografijo ter barvnim ali črnobelim videom, ki povprečno traja kake pol minute.

CD je sestavljen čisto preprosto in zatorej prav neverjetno pregledno. Za začetek si lahko ogledate posamezne vrste divjih ali domačih mačk, ki so predstavljene z nekaj osnovnimi značilnostmi (izrecna podobnost z MM Dogs). Izvemo lahko mačje poreklo, prehrano, ogroženost, navade in način življenja, anatomijo... Ogledamo si lahko video in fotografijo ter mačkine "osebne podatke". Če vam to ni dovolj in bi želeli katero od videnih pokor tudi kupiti, bo za vas kot nalašč "cat scan". Tod lahko nastavite osem kriterijev po

kateh si zamišljate vašo idealno mačko (družabnost neodvisnost velikost odnos do otrok) še pritisk na magični gumb in puf. Seznam za vas najbolj primernih mačkonov je tu. Za geografsko naravnane je tu še zemljevid sveta, kjer so posamezne mačke predstavljene glede na svoj bivalni prostor.

CD ji seveda ne morejo brez čudnih in bolj ali manj nepotrebnih igric: uganjujemo lahko ime prikazane mačke, si ogledujemo posnetke malih pošasti v akciji, ali pa uživamo ob zares lepem prikazu celozaslonskih diapozitivov.

Za konec je tu še referenčna buklica iz katere se lahko o mačkah tudi marsičesa naučimo. O čem razmišljati pri nakupu, anatomija in življenje mačk, skrb zanje, paritveno obdobje.

Za laike kakršen sem sam bo kar nenavadno izvedeti da je na svetu toliko različnih vrst teh hišnih sesalcev. Do danes sem mislil, da sta le dve: tisti tigrasti Muki pri mojem prijatelju in črna Mica moje babice. Skratka, za tiste ki so jim pri srcu te male dlakave pokveke, ki prevračajo neprecenljive vaze kitajskih dinastij, uničujejo usnjeno pohištvo, ponoči parajo živce in se na lovljenje miši požvižgajo, bo ta CD zagotovo zakladnica poučnih informacij.

Prikupno

MMMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386SX, 2 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Inroads Interactive
Posodil: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744

Andrej Bohinc

Slovenski bankovci in kovanci

Denar, denar...

Imate barvni tiskalnik pripravljen?

Zamisel o izdelavi CD kataloga slovenskih bankovcev in kovancev je nastala na podlagi bogate zbirke Muzeja novejše zgodovine iz Ljubljane, ki obsega okrog 4 000 bankovcev, 1 200 kovancev in 100 vrst nadomestnega denarja. CD katalog je zasnovan tako, da si bankovce in kovance ogledujete po času ko so prišli v obtok, oziroma po različnih izdajateljih ali valutah. Kvaliteta slik je zadovoljiva, vendar bi lahko bila boljša. Izgovor o pomanjkanju prostora tu ne pride v poštev, saj gre vendar na CD 600 MB podatkov. V oči bode tudi zelo slabo berljiv font, na mali karo podlagi pri listanju skozi bazo pa vas program vedno postavi na redne podatke o denarju, pa četudi ste bili prej na tehničnih.

Na CD ju ni razen kataloga v slovenščini in angleščini nobenega spremnega besedila, video odlomka ali zvočnega zapisa. Da gre za skromnejši projekt, je jasno tudi iz naklade (pičlih 1 000 izvodov). Pa vendar. Pohvalno je, da smo Slovenci dobili še en CD iz lastne produkcije, ki pa bo kljub vsemu za ceno 3950 SIT primeren le za poslovno darilo tujim partnerjem in seveda slovenskim numizmatikom.

MMMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 486SX, 8 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD ROM
Založnik: Muzej novejše zgodovine, Celovška 23, Ljubljana

HARDVER

Video, grafika, prikaz: video

Boštjan Vidmar

Počitniške slike

Kako med kupom posnetega materiala izbrati najzanimivejše?

S počitnic sem prinesel veliko posnetih video kaset. Teh je kar za polnih dvajset ur, od tega pa je recimo devetnajst ur neumnosti. Kaj sedaj?

Kot računalničar sem se odločil, da bom s svojim PC-jem posnetke uredil tako, da bo vsebina zanimiva, kar se da kratka, privlačna za ogled. Skratka, izdelano mora biti tako, da si jo bom rad tudi kasneje večkrat pogledal sam ali s prijatelji, družino in tako obujal spomine, ne da bi se pri tem početju pretirano dolgočasil.

To pa ni tako lahko. Iz gmote posnetkov moram izbrati le tiste, ki so resnično zanimivi. Celotna dolžina ne sme biti daljša od ure, da ne postane dolgočasno. Tudi sama ura najbolje izbranih kadrov je lahko dolgočasna, če ni podložena z zvokom. Posebno veljavo pa stvaritvi dajo razni video efekti in naslavljanja (titli po domače). Kot sem že dejal, mora biti vse skupaj podprto z zvokom. Seveda mora biti snov tudi smiselno razdeljena na začetek, jedro ter zaključek. Kaj sodi kam, presodite sami.

Tako smo zaključili pripravljalni del, potrebujemo le še računalnik, videorekorder, video player, avdio izvor ter seveda računalniško video kartico, genlock in še kaj. Video kartic je na našem tržišču kar precej, razlikujejo se tako kot po namembnosti uporabe, kot po ceni in kvaliteti. Seveda to še ne pomeni, da če hočemo imeti dober rezultat, moramo imeti drago profesionalno opremo. Če pa kljub vsemu to želimo, pa je bolje, da gradivo odnesemo v neki studio in prepustimo delo drugim. Pri tem pa smo seveda prikrajšani za nekaj tisočakov v denarnici ter seveda za zadovoljstvo in veselje, ki se nam poraja pri tem delu.

Trenutno najbolj popularne so kartice za nelinearno montažo. Gradivo enostavno posnamemo na trdi disk in vse skupaj uredimo na samem disku, na koncu le zmontirano gradivo posnamemo v realnem času na video medij skupaj ali brez zvoka. Ločimo kartice s kompresijo MPEG, JPEG ter M-JPEG. Kvaliteta je na najvišjem nivoju (odvisno od kompresije), vendar pa je tudi cena visoka, posebej za kartice za kompresijo in dekompresijo JPEG. Kljub kompresiji pa potrebujemo tudi obsežen trdi disk in dokaj zmogljivo mašino. Delo s temi karticami je zelo prijazno, učinkovito ter zanesljivo. Naredimo lahko prav vse, česar se spomnimo, seveda ob podpori ustreznega softvera (Photoshop, Premiere, Razor PRO...). Prednost je tudi ta, da ne potrebujemo veliko dodatne avdio/video opreme, načelno rabimo samo en videorekorder, kar nam bistveno olajša delo. Osebno mislim, da so te kartice prihodnost, če bo cene znosne.

Načinov je še veliko. Lahko uporabimo tudi VideoBlaster ali podobne kartice. Delo z njimi je bistveno drugačno od prejšnjih. Kvaliteta je slabša, obvezno rabimo dva videa, delo je manj udobno, vendar pa so kartice

Amiga:PC

Nekoč je na področju video računalniške tehnike kraljevala AMIGA. Danes pa

Amiga je nastala v sredini osemdesetih let. Takoj je navdušila veliko ljudi in požela lep uspeh. Zakaj? Imela je odlično grafiko, zvok, programski paketi so bili prav [illegible] dobri. Skratka, bila je boljša od konkurence in dolga leta ji ni bilo para. Zasnovana je bila tako, da je v osnovi lahko učinkovit video dodatek, prav nasprotno od PC-jev, ki so bili namenjeni predvsem tajnicam ter za vodenje računovodstva. V nobenem področju se niso mogli kosati z Amigo, pa čeprav so bile določene komponente PC-ja mnogokrat dražje. Kako pa sedaj?

Amiga je do približno dve leti nazaj močno držala vse adute v svojih rokah in obetalo se ji je nadaljevanje lepe prihodnosti. [illegible] je imela ogromno [illegible] opreme, ki je bolj ali manj odlična. Razvoj je bil zadovoljiv in hitrejši od konkurence, cene so bile normalne. Kmalu pa se je začelo [illegible]. Iz znanih ali neznanih [illegible] se je imperij začel krčiti. Programske opreme je bilo vse manj, v primerjavi s konkurenco so počasi začeli zaostajati, razen seveda izjem. Kazalo je, da se bodo razmere izb[illegible] vendar je stanje ostalo nespremenjeno v stilu "be or not to be".

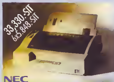
Ob vsem tem pa so PC-ji postali standard. Imeli so in imajo hiter razvoj in dnevno znižanje cen, medtem ko je [illegible] tavala. Velik napredek je bil storjen na po[illegible] programske opreme. Ta sedaj velja za boljšo kot pri amigi, razen izjem.

Problem pri amigi so bile tudi cene, saj se te kljub napredku niso padale, ravno nasprotno kot pri konkurenci. Tako so množice amigašev začeli zamenjevati amige [illegible] saj so za isti denar pri konkurenci dobili več. Pri tem sem se striktno omejil na področje videa, mislim pa, da tudi na drugih področjih ni bistveno drugače.

In kako stvari stojijo danes, dejanske prednosti in slabosti obeh sistemov?

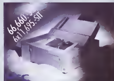
Amiga ima praktično še vedno nekaj prednosti. Lahko jo direktno priklopimo na TV sprejemnik, kar je za video uporabnike bistvenega pomena. V osnovi deluje [illegible] resoluciji (752*576) ter na frekvenci 50Hz. Pri tem ne potrebujemo nikakršnih konverterjev, kar omogoča boljšo kvaliteto ter nižjo ceno, saj nam ni treba kupovati [illegible] kot pri PC-ju. Slednji je malo bolj težaven. Osnovne resolucije so 640*480 v VGA načinu in 800*600 v SVGA, večje pa itak pri videu odpadejo. Bolj problematična [illegible] resolucija pa je frekvenca, ki mora biti za TV 50Hz. Tako rabimo konverter, ki pa nam takoj poslabša signal. Poleg tega je večina kartic na amigi bolj preizkušenih kot [illegible]je, katerih poplava se je razmahnila šele v zadnjem času, pri amigi pa prej.

Tako se je zelo težko odločiti, kaj je boljše pri videu: ali amiga ali PC. Menim, da je praktična vrednost amige večja, saj je sistem preizkušen. PC ima odlične programske pakete, ki prihajajo kot po trakovih in vsak je boljši od prejšnjega. Tudi hardware je lepo razvit in v marsičem prekaša amigo, vendar je vse skupaj še nekako zmedeno in manj [illegible]. Če amiga ne bo šla naprej - in to prav kmalu -, bo padla na dno in jo bo [illegible] na področju videa.



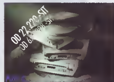
Pinwriter P2Q

24-igelni, do A4, max. 192 znakov/s, 360*360 dpi, 16 kB pomnilnika.
NAJPOPULARNEJŠI V EVROPI V LETU 1995!



SuperScript 610 plus

Laserski tiskalnik z GDI2 standardom za MS Windows, 6 str/min., 300*300 dpi, S.E.T. tehnologija, 600*300 dpi, emulacija PCL 4,5 v DOS oknu.



CD-ROM ČETVERNA HITROST

680 MB, 256 kB, 450 kB/s., 2.5 MB/s.
SCSI, DC 5V/0 7A,
4-kratno hitrost.

Pooblaščeni prodajalci

EMG ŽALEC
063 / 715 820
JURCOM MARIBOR
062 / 513 030
MERIS DRAVOGRAD
0602 / 83 413
OLIN HP MAZARJE
063 / 832 473
MLADINSKA KNJIGA TRG. LJ.
061 / 210 370
TZID JESENICE
064 / 861 441
INDICATOR DIAGONAL CENTER LJ
061 / 16 13 922
ERA EUROOPREMA VELENJE
063 / 854 318
ASK PRO LJUBLJANA
061 / 16 85 388
INFOTRADE KRANJ
064 / 331 683
IC DELTA NOVA GORICA
065 / 23 812
ELCOM COMPUTERS KOPER
066 / 271 276
INFO TRBOVLJE
0601 / 24 325
MARAND LJUBLJANA
061 / 12 32 322
MARAND CELJE
063 / 441 100
MIKROCENTER MARIBOR
062 / 304 559
JELOVTEHNA SL. BISTRICA
062 / 811 080
COMPUTRONIC NOVO MESTO
068 / 324 478
ELEKTRONIK BIRO NOVO MESTO
068 / 321 093
ELCOM ČRNOMELJ
068 / 52 316
CAR KRŠKO
0608 / 22 220
BRILIANT POSTOJNA
067 / 24 623
BIRO ROC LJUBLJANA
061 / 12 20 189
EFOR MEŽICA
061 / 411 110
SEBIT PTUJ
062 / 779 572
ALBA NOVA GORICA
065 / 32 945
ORING LJUBLJANA
061 / 15 95 188
ELEKTRONIKA VISNOVIČ MARIBOR
062 / 727 078
MC BIRO ELEKTRONIKA MARIBOR
062 / 222 187
EGAX CELJE
063 / 442 184
EMG PE LJUBLJANA
061 / 16 16 385
HEUREKO SL. KONJICE
063 / 754 510
MADISON MARIBOR
062 / 24 393
KIVI SL. GRADEC
0602 / 43 251
SIRC BELTINCI
069 / 42 707



Think Pad 340

486 SLC2 25/50MHz, 4MB, 125MB HDD, DOS, MS Windows 3.1, PCMCIA slot, monokromatski LCD



APTIVA

486 DX2/66MHz, 4MB, 540MB HDD, Video 1 MB, SVGA, 1024*768, DOS, WIN, WORKS



MultiSync XV17

43cm (17"), raven zaslon, 0.28mm, 1024*768, 55-100Hz, 31-65kHz, 85MHz, OSM (On Screen Manager), MPR II, IPM (Intelligent Power Management).

ZELO UGODNE CENE NA MOS 95

DISTRIBUCIJA: MIKRO ADA

Aškerčeva 4/a, Žalec
Tel.: 063 715-820
Fax: 063 715-390

poceni in ne potrebujemo kakšne močne mašine. Te kartice imajo video ter audio efekte, ki pa so zelo omejeni. Nekatere imajo tako imenovani DVE (digital video effects). Pri le teh so efekti odlični in tudi druge lastnosti kartic so na nivoju, žal pa je tudi cena visoka.

Ostane nam še genlock. Ta nam omogoča, da videu dodamo razno grafiko, ponavadi so to razni logoti, podnaslovi itd. Ti so najbolj razširjeni, saj so vsestransko uporabni. Prav tako pa kot pri prejšnjih karticah tu rabimo dva videa. Moram pa še omeniti, da nekatere od prejšnjih kartic genlock serijsko vsebujejo.

To je nekaj najbolj osnovnih načinov, kako obogatiti svoje posnetke. Morda se sliši vse nekako težko, potrebno je izbrati ustrezno opremo, vendar je stah odveč. Pri vsem tem pa je najbolj pomembna cena opreme, ki je za posameznika spremenljiva. Najlažje pa je seveda tistim, ki opremo že posedujejo, potrebno je samo še ustvarjalno delo.

V naslednjih člankih si preberite, kakšen hardver potrebujete, v naslednji številki pa o softveru in praktičnih primerih.

Video, grafika, prikaz: kartice za obdelavo videa

Miha Aman, Jaka Te

Domače video uspešnice in PC

Testirali smo sedem najzanimivejših kartic za video

Kot smo že spoznali v prejšnjem članku, moramo za uporabo videa na PC-ju kupiti nekaj, kar vtaknemo med računalnik in TV. Ker se je težko odločiti o nakupu, smo testirali video kartice dveh vodilnih proizvajalcev: Creative Labs in Miro.

Creative Labs: Video Blaster SE 100

Prvi video strojček izpod prstov Creativeovih "laborantov" je danes bolj ali manj zastarela kartica za računalniško obdelavo videa, vendar s prijetno ceno še vedno kar pravšnja "igrača" nezahtevnemu domačemu uporabniku. Omogoča mešanje videa iz dveh kompozitnih video vhodov in enega S-Video vhoda ter nekatere hardversko izvedene efekte v realnem času. Efekt "modre stene" (chroma keying) je gotovo eden najpomembnejših klasičnih posebnih video efektov. Pri VB SE 100 ga lahko izvajamo v poljubni barvi. Video lahko v realnem času raztegujemo, zrcalimo in spreminjamo kontrast, svetlost ter barvno intenzivnost. Tudi s podnaslavljanjem domačih video uspešnic ne bo težav. Poleg vsega naštetega pa lahko "živi" video v vsakem trenutku "zamrznemo" in sliko posnamemo na trdi disk v mnogih uveljavljenih grafičnih formatih do ločljivosti 800x600 v 256 barvah. S priloženim softverom Creative Labs skoraj nikdar ne razočara: Photostyler 2.0 (Aldus), eden bolj popularnih programov za obdelovanje (digitaliziranih) rasterskih slik, Digital Morph (HSC Software) - morphing, Digital Video Producer (Asymetrix) - obdelava videa in efekti.

VB SE 100 se priključi tudi na video kartico preko VESA združljivega razširitvenega konektorja. Zato pred nakupom nujno preverite, ali ga vaša video kartica premore. Pri nekaterih grafičnih karticah se kvaliteta VGA slike ob prisotnosti VB SE 100 rahlo zmanjša, vendar je motnja skoraj neopazna. Kartica bo lepo delovala z ameriškimi in seveda evropskimi video standardi (NTSC in PAL).

Creative Labs: Video Blaster FS 200

Prejšnji Video Blaster se je rodil s pomanjkljivostjo, ki jo zapolnjuje starejši brat VB FS 200. Govorimo o snemanju "živega" videa na trdi disk. Tu razpolagamo s kar tremi kompozitnimi video vhodi in vhodom S-Video, tako da lahko FS 200 s pridom uporabimo tudi kot pravo domačo video mešalko. Kompresija videa v realnem času, ki jo uporablja FS 200, omogoča snemanje do 30 sličic na sekundo pri ločljivosti 160 x 120 in 15 sličic/s v ločljivosti 320 x 240. Tako posneti "filmi" so shranjeni v formatu Audio/Video Interleaved (.AVI) in jih lahko občudujemo z množico različnih predvajalnikov ali pa kar z Media Playerjem, ki je že vključen k Oknom 3.1 - seveda potrebujemo okenski gonilnik, ki je k sreči priložen v paketu VB FS 200. Sposobnost snemanja živega videa pa doda k paleti efektov, ki jih že poznamo iz VB SE 100, še možnost ponovnega predvajanja upočasnjenih posnetkov, če bi recimo želeli posneti reportažo domače nogometne tekme. Očem prijetna bo tudi izboljšava barvitosti kartice, ki v tej različici premore kar 64 tisoč barvnih odtenkov, med tem ko je največja ločljivost posameznih "zamrznjenih" sličic še vedno ostala pri 800 x 600. Višje ločljivosti so vsaj do uveljavitve visoko ločljive televizije (HDTV) nesmiselne, ker oba današnja video standarda (PAL in NTSC) še teh ne dosegata.

Med kupom priloženega softvera bomo našli Photo Styler 2.0 (Aldus), Gallery Effects (Aldus) - efekti nad rasterskimi slikami, Kodak Precision Color Configure (Kodak) - nastavitev in "uglaševanje" barv v Photo Stylerju.

Creative Labs: Video Blaster RT 300

Slednji že ob prvem pogledu kaže moderno zasnovo in uporabniku prijazno tehnologijo. Prihranjene so nam skrbi o združljivosti blasterja z grafičnimi kartami zaradi VESA razširitvenega konektorja - tega VB RT 300 ne potrebuje! Prav tako odpadejo kolobocije in gordijski vozli na zadnji plati računalnika zaradi skrajno nerodnih "VGA loop back" kablov, ki jih moramo pri prejšnjih dveh tlačiti v video karto in v blaster ter šele nato VGA kabel naprej k monitorju. Zato je po novem precej več prostora na ploščici kartice, tako da so lahko vsi video vhodi (3 + 1 S-Video) nameščeni na tem uglednem mestu in ne kot nekakšni priveski pri prejšnjih modelih.

Naslednja moderna poteza Video Blasterja RT 300 je nedvomno še precej pomembnejša od prejšnjih, pa čeprav opazna šele ob "drugem" pogledu. Gre za Intelov video procesor Indeo (Intel Video Technology) i750 (Ne, to ni novi BMW!). Ta omogoča digitalizacijo videa ter snemanje na trdi disk v ločljivosti 320 x 240 s kar 30 sličicami na sekundo in hkrati še kompresijo (in dekompresijo) videa v realnem času v razmerju do 6:1. Tako lahko rečemo, da je VB RT 300 resnično močno orodje za domači video, resne multimedijske predstavitve in tudi zabavo.

Ob priloženem softveru preseneča predvsem eden danes najboljših programov za obdelavo videa Premiere uglednega podjetja Adobe. Na embalaži boste bržkone opazili tudi reklamo za Creativeov program za video konference prek modema, ki jih omogoča kompresija videa, vendar bo za tako zabavo treba še malo(?) olajšati denarnico.



Creative Labs: Video Blaster MP 400

Čeprav ime kartice ne kaže nobene posebne drugačnosti od prejšnjih Creativeovih video strojčkov je VB MP 400 vendarle nekaj čisto drugega Ta kartica kljub svoji gigantskosti saj zavzema največjo možno velikost kartic za PC ne počne drugega kot dekodira oziroma dekompresira avdio-video v formatu MPEG Deluje po video standardu MPEG I in po avdio standardu MPEG I Layer II ki kompresira zvok CD kvalitete šestnajst bitni 44 KHz stereo Zvok je čist, brez posebnih motenj in po kvaliteti ne zaostaja za Sound Blasterjem 16 Video se predvaja v 32 000 barvnih odtenkih ločljivost pa je odvisna od video standarda

Z Video Blasterjera MP 400 lahko gledamo filme in video posnetke v formatih Video CD CDI in celo Karaoke CD Okenski predvajalnik je zelo podoben predvajalniku glasbenih CD jev pri karticah Sound Blaster Tudi če se s takim čudom se niste srečali naj vas potolazim da stvar z vsemi tipkami in lučkami na moč spominja na pravi LD predvajalnik Prav tako kot pri navadnem televizijskem sprejemniku lahko nastavljamo svetlost barvitost in glasnost video pa lahko med predvajanjem tudi raztegujemo in poljubno povečamo

Žal se bomo pri tej kartici spet spopadali s kablom loop-back in povezavo z video kartico preko VESA razširitvenega vhoda Čeprav je MP 400 dober MPEG predvajalnik je smotrnost nakupa take karte zaenkrat še vprašljiva Podobno kot zvočni kompresiji s čipom DSP na Sound Blasterjih tudi MPEG-u že kar nekaj let napovedujejo veliki razcvet v računalniških igrah in multi mediji a tega zaenkrat ni in ni. Z Video Blasterjem MP 400 boste torej lahko gledali le filme vendar se tudi tu računalniški monitor po mojem mnenju ne more primerjati z velikim TV ekranom

Miro Video DC 1

Mirojeva kartica DC1 je tako za ljubitelje kot profesionalne uporabnike digitalizator vreden spogledovanja Omogoča digitaliziranje sekvenc pri polni televizijski ločljivosti takorekoč brez izgub Srce kartice ki jo namestimo v 16-bitni ISA vhod je procesor LSI 64702 ki bliskovito dekodira sličice v format JPEG Proces se odvija obojestransko saj ima DC 1 tudi izhod za I I "tiskanje videa" oziroma vračanje signala videu ali televiziji Kartico pravzaprav zelo malo zanima kaj se dogaja na vašem monitorju Sekvenca ki bo v oknu zatikajoče poskakovala zaradi (ne)sposobnosti vaše grafične kartice bo na videu tekla popolnoma gladko Zato Motion JPEG ni ravno rutina ki bi jo kazalo uporabljati za prikazovanje sekvenc na računalniku (za razliko od MPEG-a) in če je to vseeno vaš namen sledi nujno prepakiranje s katerim izmed priljubljenih algoritmov npr Cinepakom Miro kot grafično kartico za delo z videom seveda priporoča svoj izdelek 20TD live kajti duet bi potemtakem gladko prikazoval tudi na monitorju

Obdelovanje sekvenc je zaradi bitrega in učinkovitega krčenja podatkov prava veselica Pri digitalizaciji nas dejansko omejuje le hitrost prenosa na disk vendar tudi najpočasnejši disk je dovolj dober kajti prilagajanje kvalitete slike zmogljivosti prenosa opravlja gonilnik kartice sam če je torej prenos slab je toliko slabša kvaliteta slike ker gre pri tem pač za znano obratno sorazmerje med natančnostjo zapisa in njegovo velikostjo Sicer pa, tudi močno stisnjeni JPEG je pogosto boljši od kvalitete VHS posnetka zahtevnejši uporabniki zlasti tisti ki premorejo opremo SVHS pa bodo morali svoje zadovoljstvo pač iskati tudi v diskih in kontrolerjih Minuta motion JPEG-a v količini podatkov zajame okrog 20 megabytov Standardna ločljivost brez robu je 384 x 288 Signal v in iz kartice je po želji kompozitni (priključek RCA) ali S video (mini DIN)

K superlativom s katerimi bi lahko opisovali kartico spada še eden velikost. Mali stolpi ki si jih lasti večina uporabnikov so komajda dovolj veliki in le vzorna napeljava kablov napravi tisti minimum prostora ki ga kartica terja

Miro VIDEO D1 nam proizvajalec ponuja v treh paketih clip tv in pro. K prvemu poleg kartice spada U-lead Video Studio 2. ob verziji tv dobite Adobe Premiere miro VIDEO pro pa je paket namenjen resnejšim uporabnikom saj je poleg Adobovega softvera priložen tudi poseben hardverski dodatek Video mouse

Še podatek, ki ob "tranziciji" operacijskih sistemov ni odveč Miro DC1 s trenutno softversko podporo ne deluje z Windowsi 95

Video mouse

Profesionalna nadgradnja sistema DC1 omogoča popolno sinhronizacijo dveh video naprav in računalnika Namestimo jo kot posebno vhodno enoto prek serijskega vmesnika škoda le da je priključek 9 pinski. medtem ko so druga paralelna vrata najobičajneje 25 pinska Miška vzajemno deluje z video napravama in računalnikom Manjši studio je za precizno montažo slike na sliko v ta namen doslej potreboval dva profesionalna videorekorderja računalnik pa poleg široke možnosti obdelave nudi tudi najnatančnejšo montažo brez dragih digitalnih videorekorderjev

Video raiš se z video napravami pogovarja prek 5 žilnega priključka ki ga imajo boljši videorekoderji izključno v ta namen malega LANC/Control vtikača ali s pomočjo infrardečega oddajnika ki posnema delovanje daljinskega upravljalca tako da lahko upravljamo tudi z najbolj preprostimi napravami in z njimi dosegamo učinke ki jih bi jih pri ročnem upravljanju le stežka kot je kontrola zamika med aktiviranjem snemalne opcije in dejanskim začetkom zapisovanja.

Miro VIDEO D1

Najpreprostejši (in najcenejši) Mirojev strojček za obdelavo videa shranjuje stoječe slike v največji ločljivosti ki jo je moč prebrati z video zapisa in sekvence velikosti 320*240 v 32 000 barvah pri največ 30 sličicah v sekundi Slednji podatek je potrebno relativizirati kajti dejanska zmogljivost "pobiranja" videa z Miro D1 je v veliki odvisnosti od vašega računalnika se pravi hitrosti prenosa na disk, količine pomnilnika pa tudi procesorja Realna pričakovanja s 486/66 8Mb pomnilnika in 1 5 Mb/s prenosa na disk naj se ustavijo kar pri 15 sličic na sekundo (320*240) Najboljša oziroma najhitrejša možnost shranjevanja sekvenc je softverski algoritem Miro video XL ki slikovni zapis oskubi pri podatku o barvitosti (hue) kajti oko naj bilo najmanj občutljivo za prepoznavanje razlik v komponenti podatka o barvi kar na videz nekako drži

Miro D1 namestimo v 16 bitno ISA režo kartica ni za razliko od DC1 nič daljša od reže same tako da z namestitvijo ni težav Na voljo sta nam dva para video vhodov kompozitni in S VHS med katerimo izbiramo softversko Tako imamo lahko hkrati priključene kar štiri video naprave kar je za kartico spodnjega razreda bolj teoretična možnost lahko pa nam je zaradi tega prihranjena menjava kablov kadar digitaliziramo s kamero in rekorderjem hkrati.

V softversko prilogo poleg gonilnikov ki delujejo tudi pod Okni 95 spada U lead Video Studio paket treh programov (urejevalnik slik videa in programček za digitalizacijo) ki skuša oponašati Adobov softver za obdelavo Videa Kvaliteta U leadovih izdelkov je predvsem z ozirom na ceno popolnoma primerljiva z Adobovim

Kartice Miro je posodilo podjetje PBM Prazakova 6 Ljubljana tel 061 313 191 Creative Labs pa Jerovšek Computers tel 061 714 975



G. Slobočnik, P. Ram

Grafika za 25.000 SIT

Testirali smo 16 dostopnih grafičnih kartic

Grafična kartica je že dolgo časa ena izmed pomembnejših sestavin osebnega računalnika. Včasih so se morali uporabniki konjičkov zadovoljiti z malim številom barv - se še spomnite herculesa z 2 "barvama". Tudi s številom pik na zaslonu se ni dalo potešiti želja navadnih smrtnikov. Vendar pa tehnologija pri osebnih računalnikih hitro napreduje. Tako je tudi pri grafičnih karticah. V trgovinah lahko dobimo že zelo kvalitetne grafične kartice z visoko ločljivostjo in velikim številom barv.

Nov oreh, ki ga je treba streti, se je pojavil z Okni, ki so zelo upočasnile računalnik. Prav tu je pomembna moč grafičnih pospeševalnikov: če so proizvajalci na področju grafike pred enim letom tekmovali v ločljivosti in številu barv, sedaj tekmujejo v kakovosti slike in predvsem v hitrosti grafičnih procesorjev.

Vedno več programov zahteva 3D grafiko, kar pa zelo upočasni vaš računalnik. Zato so na dan prišle 3D kartice, ki so narejene prav za obdelavo 3D grafike, take, ki smo jih vajeni v Silicon Graphicsih. Ta tip grafičnih kartic je eden izmed novejših.

Na starih dobrih 386-tkah smo imeli ISA grafične kartice z 8 ali 16-bitnim vodilom. Z razvojem računalnikov pa je na trgu začel prevladovati tip grafične kartice z VLB vodilom. To vodilo deluje v 32-bitnem dostopu in zmore hitrost od 25MHz do 40MHz, v burst načinu zmore 130MB/sek. To vodilo je doslej najbolj pospešilo razvoj na področju grafike. Na trgu je doseglo popolno prevlado. Edini resni konkurent se je pojavil z razvojem PCI vodil. Prva prednost teh vodil pred VLB vodili je kompatibilnost z ostalimi deli računalnika. Pri karticah z VLB vodili se vam je lahko zgodilo, da po vgradnji kartice računalnik sploh ni deloval. Druga bistvena prednost PCI vodila pa je da podpira 64-bitni dostop do podatkov in zato zmore 264MB/sek.

PCI vodilo se v svetu kar dobro uveljavlja in zato je vse več grafičnih kartic s PCI vodili. Pri nas v Sloveniji pa so se začele grafične kartice z PCI vodili šele dobro uveljavljati, saj se za popolni izkoristek potrebuje procesor pentium.

Če pozorno pogledate vašo grafično kartico, vidite na njej veliko čipov in vezij. Običajno je največji čip grafični procesor. Grafični procesor je najpomembnejši čip na grafični kartici. Poleg tega je tudi hitrost kartice odvisna od procesorja. Drugi pomembni čipi so spominski, takoimenovani RAM-i. Ti so pomembni za število barv pri določeni ločljivosti.

Ločimo dva tipa pomnilnika DRAM in VRAM. DRAM je počasnejši od VRAMa, saj DRAM lahko opravlja le eno funkcijo na enkrat. V nasprotju z njim pa je pri VRAMu mogoče, da piše in bere hkrati. Lahko se pa tudi zgodi, da je kartica z DRAMom v določenih operacijah hitrejša od kartice z VRAMom. Naj še poveva, da ima VRAM precej višjo ceno od DRAMa.

Poleg vse te šare je na grafični kartici malo manj znan, pa vendarle pomemben RAMDAC. Ta skrbi za kakovost slike. Od njegove kvalitete je odvisna osveževalna frekvenca in jasnost ter stabilnost slike. Pri manjših frekvencah se opazi rahlo trepetanje slike, zato naj bi imele grafične kartice čim večjo navpično osveževalno frekvenco (pri frekvenci 72Hz naj večina ljudi ne bi videla trepetanja slike).

Kratice

ISA Industry Standard Architecture (imenujemo ga tudi AT vodilo)
VLB Vesa Local Bus
PCI Peripheral Component Interconnect
VRAM Video RAM
DRAM Dynamic RAM
RAMDAC Digitalnoanalogni pretvornik

Kako sva testirala?

Pri testu grafičnih kartic sva uporabljala računalnik s procesorjem 486dx4/100MHz in 8MB spomina. Na osnovni plošči sta bili vodili PCI in VLB, tako sva lahko testirala kartice z obema tipoma vodil na istem računalniku.

Pri testiranju sva kot najpomembnejšo zadevo vzela hitrost samih grafičnih kartic.

Grafične kartice sva se odločila testirati v naslednjih programih:

- **WinBench** (testirala sva pri ločljivosti 1024 x 768, 256 barv. Testi so nama pokazali, koliko milijonov pik na sekundo opravi kartica. Večje so bile vrednosti, boljša je bila kartica)
- **3D Studio** (Izbrala sva si sliko chevyja. Nato sva jo "rendrala" v ločljivosti 640 x 480, 256 barv. Rezultate sva napisala v sekundah. Manjše so bile vrednosti, boljše se je kartica izkazala pri tem testu)
- **Vista Pro** (Za Visto sva se odločila zaradi njene zakomplicirane grafike. Izbrala sva si "DAY" pokrajino in jo "rendrala" v ločljivosti 1024 x 768. Izbrala sva 24-bitni barvni način. Manjši je bil čas izrisovanja slike, boljša je bila kartica)
- **VGATEST** (S tem programom sva karticam merila hitrost prenosa podatkov na sekundo v MB. Hitrejše kartice so imele več MB na sekundo. Ta program je napisal Borut Jerič.)

Pri grafičnih karticah sva tudi upoštevala združljivost s softverom. Pri združljivosti z igrami dandanes ni več težav, saj so vse kartice dovolj kvalitetne in kompatibilne. Težave pa se pojavijo pri določenih programih. Zato sva tudi upoštevala softversko podporo kartic za določene programe, saj imajo nekatere dobro, druge pa slabo podporo za programe.

V testu boste našli kartice, ki so dostopne skoraj vsakemu ljubitelju računalnikov. Testirala sva srednji razred grafičnih kartic. Tako si te kartice lahko privoščijo tudi tisti s plitvejšimi denarnicami.

Alaris Tomahawk

Alaris Tomahawk je najbolj osnovna grafična kartica v tem testu, ki deluje na VLB vodilu. Opremljena je z Cirrus Logic 5428 procesorjem. V primerjavi z Diamondovo grafično kartico Speedstar Pro pri Alarisu niso uspeli v celoti izkoristiti ta procesor. Temu primerni so tudi rezultati testov. Ob kartici dobite obsežno knjigo z navodili in kar pohvalno število gonilnikov. Kljub temu pa je bila kartica vseskozi na zadnjem mestu pri vseh testih. Res je, da je cena nizka, vendar se že z malo dodatnega denarja dobi kartico, ki nudi višje zmogljivosti.

Grafično kartico Tomahawk je posodilo podjetje ATR, Špruha 7, Trzin, tel. 061/715-212.

ATI

Od proizvajalca ATI Technologies sva testirala štiri različne grafične kartice. Vse testirane kartice imajo

ATI Graphics Expression

ATI Mach 32

največjo ločljivost 1280 x 1024 Imajo kar visoke frekvence osveževanja zaslona Poleg tega imajo vse softversko nastavitev frekvence osveževanja Stvar ki jo uvesti med bolj kakovostne je navidezni zaslon ter hardverski zoom Prej ste lahko samo občudovali ljudi ki so imeli 21" monitorje ter z njimi imeli zelo velik delovni prostor v Oknih S pomočjo teh opcij pa ste lahko tudi vi ta srečnež.

Vse kartice imajo tudi zelo bogato podporo gonilnikov podpirajo pa tudi standard varčevanja z energijo (Vesa DPMS) Ob karticah dobite tudi knjige v treh jezikih vendar ne pričakujte Slovenščine. Navodila so napisana v italjanščini, Nemščini in Angleščini Najcenejša izmed kartic ATI je Mach 32 Kljub temu pa je ostale tri prekašala v rezultatih v DOSu razen v Visti Pro V 3D Studiu je imela celo najboljše rezultate med vsemi karticami žal pa se je Oknih izkazala kot ena izmed slabših

Kot drugo in tretjo kartico sva testirala Graphics Xpression Ta kartica je bila enkrat v različici z 1MB DRAMa spomina in drugič z 2MB DRAMa Kartica je izstopala najprej v pozitivni in kasneje v negativni smeri. Pri prenosu podatkov je bila na dnu lestvice (tako 1 kot 2MB DRAMa) Pri 3D Studiu sta se obe izkazale kot malo slabše Pri Visti Pro pa se je že poznala razlika med 1MB in 2MB DRAMa Kartica z 2MB DRAMa je imela rezultate med boljšimi med tem ko je bila različica z 1MB DRAMa bolj povprečna. Obe kartici pa sta se neverjetno izkazali v Oknih Med njima je bila samo kartica ATI Win Turbo drugače pa sta bili daleč spredaj Imata pa tudi še eno lastnost, ki uporabniku Oken pade v oči to je spreminjanje ločljivosti pik na zaslonu brez ponovnega zagona Oken Vsekakor pa je kartica vredna svoje cene

Kot posebno kartico sva v testu uporabila ATI Win Turbo Res je da je cena kartice visoka vendar je kartica oborožena z 2MB VideoRAMa To pa se je tudi poznalo na testih Na vseh testih je bila med vodilnimi razen pri hitrosti prenosa podatkov je bila med najslabšimi kar pa je očitno njena slabost Kljub temu pa je kartica vredna hvale Poleg vseh dobrih rezultatov ima še visoke frekvence osveževanja zaslona (pri ločljivosti 1024 x 768 ima kar 100Hz)

Grafični kartici ATI Xpression, ATI Win Turbo je posodilo podjetje PC Hand Dobrave 2 Trzin tel. 061/722 211 ATI Mach 32 pa posodilo podjetje Maltim Kamniška 39 Šmarca tel 061/815-555

DFI

DFI kartica je srednje cene vendar nam nudi kar veliko že sam instalacijski program je zelo prijazen do uporabnika Poleg tega ima kar solidne rezultate v DOSu in v Oknih Pri hitrosti prenosa podatkov pa je celo med najhitrejšimi Na kartici je zelo uveljavljen procesor S3 Trio 64 ki pripomore k dobrim rezultatom. Vsaka palica ima dva konca zato tudi tu najdemo pomanjkljivosti Grafična kartica ne podpira opcije navidezni zaslon in hardverski zoom niti Vesa DPMS-a. Zato bi lahko celo zaključili da je kartica bolj namenjena za delo v DOS-u kot pa v Oknih.

Grafično kartico DFI je posodilo podjetje PC Hand Dobrave 2 Trzin tel 061/722 211

Diamond

Na test sva dobila štiri kartice od proizvajalca Diamond Najšibkejša kartica je bila SpeedStar Pro ki ima Cirrus Logic 5428 procesor enako kot Alaritova. Pri Diamondu jim je uspelo ta procesor precej bolj izkoristiti Kartica je na VLB vodilu in ima lahko največ 1MB pomnilnika Kartica podpira visoko ločljivost 1280 x 1024 v 16 barvah. Ima tudi razmeroma visoke frekvence osveževanja le pri 1280 x 1024 ima 43 5 v prepletenem načinu Nudi tudi softversko nastavljivost frekvence osveževanja ter varčevanje z energijo Solidno se je izkazala v Visti Pro le pri WinBenchu ji je nekako spodrsnilo Ta kartica je nekakšen majhni konkurent kartici Paradise Bali 32

Naslednja kartica je bila Stealth Video ki ima zelo močan grafični procesor Vision 868 Na kartici je bil 1MB DRAM vendar je razširljiva na 2MB Ločljivost je le 1024 x 768 saj je kartica namenjena bolj za delo z video posnetki Ima zelo visoko frekvenco osveževanja zaslona kar 120Hz Ob kartici dobite tudi program Video for Windows tako da lahko gledate posnetke z končnico AVI. Zelo pohvalen je program za instaliranje gonilnikov saj so pri Diamondu izdelali kar svoje okolje ki zelo spominja na Okna S kartico pridejo samo trije gonilniki ampak kdo ji zameri saj je ta kartica za ljudi ki se ukvarjajo z multimedijskimi prezentacijami ali video posnetki

Kot zadnji dve kartici od družine Diamond sva testirala različki kartice Stealth 64 z 1MB in 2MB DRAMa Kartica deluje na PCI vodilu in uporablja procesor S3 Vision 864 Ima zelo dobre frekvence osveževanja kar 100Hz pri 1024 x 768 Podpira tudi navidezni zaslon hardverski zoom softversko nastavljanje frekvence osveževanja ter varčevanje z energijo Stealth z 2MB DRAMa se je izkazala kot ena izmed najboljših kartic. Na testu prenosa podatkov se je namestila na sam vrh Res pa je tudi da je cena na meji med srednjimi in visokimi kakovostnimi karticami Različica z 1MB pa se je izkazala kot povprečna kartica

Grafični kartici Stealth 64 in SpeedStar Pro je posodilo podjetje Fajek Slovenska 28 Mengeš tel 061/737 538 Stealth Video je pa podjetje ATR. Špruha 7 Trzin tel : 061/715-212

Miro Crystal

Firma Miro je znana po vrhunskih izdelkih uporabljamo pa jih tudi pri oblikovanju revije Megazin (grafična kartica Miro 40SV in monitor Miro C2085 E) Model 12SD ima S3 Trio 32 procesor in je prav tako PCI izvedba Kartica je imela 1MB DRAMa ki se da nadgraditi na 2MB Ima prav tako visoke frekvence osveževanja zaslona tja do 100Hz Ima tudi softversko nastavitev osveževanja zaslona navidezni zaslon hardverski zoom ter varčevalec zaslon. Zanimivo je da se je kljub svoji ceni zelo dobro izkazala na testih predvsem v 3D Studiu in pri prenosu hitrosti podatkov Kot drugo kartico iz družine Miro sva testirala model Miro Crystal SD20 z 2MB RAMa. Kartica se je izkazala kot zelo solidna. Ima visoke frekvence osveževanja zaslona poleg tega pa z njo lahko dosežete ločljivost 1408 x 1024 Podpira vse standarde softversko nastavljivost frekvence osveževanja navidezni zaslon hardverski zoom ter Vesa-DPMS varčevalec zaslona Le pri podpori gonilnikov je bolj skromna Na testih se je zelo dobro izkazala saj sodi med najboljše

Grafično kartico Miro Crystal 12SD je posodilo podjetje Fajek Slovenska 28 Menges tel 061/737 538 Miro Crystal 20SD je pa podjetje Compal Staletova 8 Kamnik tel 061/814-001

Paradise

Kartica Bali 32 s procesorjem ARK 1000PV se je na testih presenetljivo dobro izkazala. Nekateri se teh kartic spominjo kot prej znani Western Digital Najprej lahko pohvalimo softversko podporo S svojim procesorjem je dosegla drugo mesto pri prenosu podatkov Tudi ostale teste je bila med boljšimi razen pri Visti Pro Kartica podpira vse standarde današnjih zahtev razen hardverskega zooma Kljub temu pa za svojo ceno nudi zelo visoko kakovost in zato jo priporočava.

Grafično kartico Paradise je posodilo podjetje Fajek Slovenska 28 Mengeš tel. 061/737-538

Spea

V7 Vega plus se je uvrstila v zlato povprečje ima največ gonilnikov od vseh testnih kartic. Frekvence osveževanja ima pri 1024 x 768 75Hz in pri 1280 x 1024



samo 43 (int.) Razočarana sva bila, ko sva opazila da ni možno nadgraditi kartice na 2MB Podpira varčevanje zaslona in softversko nastavljivost frekvence Knjigo ki jo dobite ob kartici je v večih jezikih tako kot tudi instalacija

Grafično kartico Spea je posodilo podjetje Pajek, Slovenska 28, Mengeš tel 061/737 538

Trident

Na tem testu je kartica Trident 9440 največji konkurent kartici Bali 32 po razmerju med ceno in kvaliteto Največje presenečenje je njena visoka ločljivost kar 1600 x 1200 Poleg tega ima zelo visoke frekvence osveževanja zaslona (95Hz) Naj še omeniva da podpira softversko nastavljivost frekvence osveževanja zaslona navidezni zaslon hardverski zoom ter Vesa DPMS. Ob kartici dobimo še solidno število gonilnikov Pri testih je bila vseskozi za petami kartici Bali 32 Zelo pa sva bila razočarana ko sva v roke dobila navodila (če se temu sploh lahko reče tako popisani sta bili celo dve strani malo manjši od A4 lista) Kljub pomanjkljivim navodilom dobite za zelo nizko ceno presenetljivo dobro kartico

Grafično kartico Trident je posodilo podjetje Martino Kamniška 38 Smarca tel. 061/815 555

Tseng Labs

Model ET-4000/W32i izdelujejo pri Tseng-u že kar precej časa. Wasih je bila v skoraj vseh 386-tkah tod okoli, le da je bila tam ISA različica. Kartica je imela 1MB DRAMa, vendar se jo da nadgraditi na 2MB spomina. Ob kartici dobite kar nekaj gonilnikov Kartica ne podpira navideznega zaslona, kaj šele hardverskega zooma ter DPMS-ja. To je bila edina kartica ki ni imela v Oknih nobenega programa za spreminjanje in nastavljanje ločljivosti ter drugih drobnarij Kartica ima kar dober rezultat v WinBenchu in Visti Pro

Grafično kartico Tseng Labs je posodilo podjetje Pajek, Slovenska 28 Mengeš tel 061/737 538

Proizvajalec	Diamond	Diamond	Diamond	Miro	Paradise	Tseng Labs	Spea	Diamond
Model	Stealth 64	Stealth 64	Speedstar PRO	Crystal 12SD	Bali 32	W32i	V7 VEGA +	St Video
Vodilo	PCI	PCI	VLB	PCI	VLB	VLB	VLB	VLB
Grafični procesor	S3 Vision 864	S3 Vision 864	Cirrus 5428	S3 Trio 32	ARK 1000 PV	ET4000/W32i	VEGA PLUS	Vision 868
Proizvajalec BIOSa	Diamond	Diamond	Diamond	Phoenix	West. Digital	Tseng Labs	Spea	Diamond
Pomnilnik na testni kartici	1MB DRAM	2MB DRAM	1MB DRAM	1MB DRAM	1MB DRAM	1MB DRAM	1MB DRAM	1MB DRAM
Največji pomnilnik	2MB	2MB	1MB	2MB	2MB	2MB	1MB	2MB
Največja ločljivost	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1024 x 768
Največja frekvenca pri 640x480	120Hz	120Hz	72Hz	100Hz	72Hz	72Hz	75Hz	120Hz
Največja frekvenca pri 800x600	120Hz	120Hz	72Hz	100Hz	72Hz	72Hz	75Hz	120Hz
Največja frekvenca pri 1024x768	100Hz	100Hz	72Hz	80Hz	75Hz	70Hz	75Hz	100Hz
Največja frekvenca pri 1280x1024	75Hz	75Hz	43 5Hz (int.)	70Hz	60Hz	43Hz	43Hz(int.)	ne podpira
Softverska nastavitev osveževanja	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Navidezni zaslon	Da	Da	Ne	Da	Da	Ne	Ne	Da
Hardverski zoom	Da	Da	Ne	Da	Ne	Ne	Ne	Da
Podpira DPMS	Da	Da	Da	Da	Da	Ne	Da	Da
Prenos podatkov v MB/s	18 30	21 19	12 71	21 08	21 17	12 71	10 60	15,89
3D Studio 4 0	218	205	210	195	198	204	198	200
Vista Pro 3 2	386	378	376	387	396	378	383	383
WinBench 1024 x 768 x 256	19 8	24 9	10 2	20 8	18.8	17.8	11	22 7
Cena (SIT)	17 400	24 100	13 500	16 900	13 570	14 400	12.210	16 756
Garancija	5 let	5 let	5 let	1 leto	1 leto	1 leto	1 leto	1 leto
Proizvajalec	ATI	DFI	ATI	ATI	Trident	Miro	Alaris	ATI
Model	GX	WG-3120P	GX	Mach 32	Trident 9440	Crystal 20SD	Tomahawk	Win Turbo
Vodilo	VLB	PCI	VLB	PCI	PCI	VLB	VLB	VLB
Grafični procesor	Mach 64	Trio 64	Mach 64	Mach 32	TGUI 9440AGi	S3 Vision 864	Cirrus5428	Mach 64
Proizvajalec BIOSa	ATI	Phoenix	ATI	ATI	Phoenix	Phoenix	Alaris	ATI
Pomnilnik na testni kartici	1MB DRAM	2MB DRAM	2MB DRAM	1MB DRAM	1MB DRAM	2MB DRAM	1MB DRAM	2MB VRAM
Največji pomnilnik	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	1MB DRAM	2MB VRAM
Največja ločljivost	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1280 x 1024	1600 x 1200	1408 x 1024	1024 x 768	1280 x 1024
Največja frekvenca pri 640x480	75Hz	75Hz	75Hz	72Hz	95Hz	100Hz	72Hz	100Hz
Največja frekvenca pri 800x600	75Hz	75Hz	75Hz	72Hz	95Hz	100Hz	72Hz	100Hz
Največja frekvenca pri 1024x768	75Hz	75Hz	75Hz	72Hz	95Hz	100Hz	72Hz	100Hz
Največja frekvenca pri 1280x1024	70Hz	75Hz	70Hz	87Hz (int.)	87Hz (int.)	75Hz	ne podpira	75Hz
Softverska nastavitev osveževanja	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Navidezni zaslon	Da	Ne	Da	Da	Da	Da	Ne	Da
Hardverski zoom	Da	Ne	Da	Da	Da	Da	Ne	Da
Podpira DPMS	Da	Ne	Da	Da	Da	Da	Ne	Da
Prenos podatkov v MB/s	10 53	21 08	10 53	18 70	15 87	15 95	10 59	10 37
3D Studio 4 0	209	200	204	193	202	197	218	199
Vista Pro 3.2	385	387	379	380	382	388	405	374
WinBench 1024 x 768 x 256	27 5	21 8	29 2	10 9	17 4	23 4	9 7	28
Cena (SIT)	18.582	18.230	24 634	15.234	11 100	22.860	10.851	35 796
Garancija	5 let	1 leto	5 let	1 leto	1 leto	1 leto	1 leto	5 let



12 monitorjev: od 14" do 17" in od 32 000 SIT do 124 000 SIT

Koliko palcev za malo novcev?

Kupujete nov računalnik? Želeli bi verjetno računalnik z hitrim CPU-jem, torej najmanj DX4 pa tudi *pentium* postaja vse dostopnejši glede pomnilnika sploh ne velja zgubljati besed 8 (16) MB. Kaj pa disk? Seveda EIDE velikosti najmanj 850MB verjetno bi želeli imeti tudi CD-ROM enoto pa seveda zvočno kartico in dobro tipkovnico ter ostalo kramo ki spada zraven. Še vprašanje "Koliko denarja pa sploh mislite dati za računalnik?" Okrog 2000 DEM.

Približno tako naj bi izgledal "ključ" po katerem navadni smrtniki (kupci z plitvejšemi žepi) kupujejo računalnik. Toda ne navaden računalnik, ampak takega z prepono naj pro mega multi in oh in sploh oz tako ga skušajo predstaviti razna reklamna sporočila - in to po neverjetno nizki ceni.

Zakaj tak uvod? Ker se ponavadi v taki konfiguraciji za tak denar skriva najcenejši monitor kar se jih da dobiti. Ta način nakupa še posebno velja za kupce ki si kupujejo prvi računalnik, ko jim poleg zgoraj naštetih kriterijev veliko pomeni velikost, barva in dizajn ohišja ter tako lahko svojim prijateljem pokažejo njihovega najsodobnejšega "win in game killerja" v nasprotju z njihovimi leto dni starimi "old timerji".

Na srečo niso vsi primeri tako brezupni, kajti vsakdo ki že ima računalnik in z njim dela v grafičnem načinu, zna ceniti dober računalniški monitor. Saj je prav monitor poleg tipkovnice edini del računalnika s katerim neposredno delamo. Statistike kažejo da večina uporabnikov preživi med 200 in 2000 ur letno iz oči v oči z zaslonom monitorja. Niso redka delovna mesta kjer zaposleni pred zaslonom preživijo vseh osem ur običajnega delovnega dne in morda še kakšno doma.

Testirane monitorje smo razdelili na tri skupine: 14", 15" in 17", vendar najprej nekaj splošnih o monitorjih.

Smernice razvoja

Ti podatki nam kažejo smernico razvoja, saj v zgodovini ni bilo naprave ki bi bila deležna tolikega časa v komunikaciji z uporabnikom (razen knjige, ki pa ni naprava). To pomeni da je tudi razvoj teh naprav v bujnem razvoju, saj se veliko hitreje razvijajo kot domači TV sprejemniki, po drugi strani pa je zaradi tolikega števila proizvajalcev monitorjev konkurenca tako huda, da vsi nižajo cene, nažalost ponavadi na račun kvalitete. Napisano velja predvsem za najnižji razred 14 "palčnikov", katerih se tudi največ proda. Če pa se povzpnemo po cenovni lestvici je situacija čisto drugačna, saj monitorji z isto diagonalo podpirajo delovanje v neprepletenem načinu 1024x768 pik. Počasi toda vztrajno prihajajo na njihovo mesto 15" monitorji ki zmorejo vsaj 72Hz osveževanja pri tej ločljivosti, poleg tega jih ima že veliko vgrajene digitalne kontrole ter pomnilnike v katere lahko shranimo nastavitve pri različnostih. Ko gremo še dalje po lestvici v družino 17" monitorjev pa poleg naštetih lastnosti dobimo še barvne kalibracije, razne geometrijske nastavitve ter seveda možnost delovanja v ločljivosti 1280x1024 neprepleteno. Po cenovni lestvici bi se lahko še povzpeli, vendar tokratni test pokriva predvsem monitorje za hišno uporabo, torej take v cenovnem razredu do 120 000 SIT, omejili smo se tudi predvsem na novejše modele oz. takšne ki na našem trgu še niso bili širše predstavljeni.

Tipi katodnih cevi

V osnovi imamo dva načina izdelave katodnih cevi. Običajne imajo na sprednjem (skoraj) ploščatem delu kovinsko odklonsko mrežico z drobnimi luknjicami ki skrbijo za krmiljenje elektronskega žarka. Take katodne cevi imajo zaslon sestavljen iz enakomerno razporejenih drobnih fosfornih pik, katere ustrezno zasvetijo ko jih zadene elektronski žarek. Slabost takega tipa katodne cevi je izmaličenje kovinske mrežice zaradi nenehnega "obstreljevanja" elektronov, posledica tega so tudi napake ki so opazne kot neostrost slike, ki je praviloma močnejša proti robu zaslona. To težavo skušajo izdelovalci odpraviti z izbiro materiala odklonske mrežice - kovinska zlitina ki ima čim manjšo toplotno deformacijo. Najpogostejša je INVAR oz. v reklamah označena kot "*invar shadow mask*".

Drugi pristop je že pred leti uvedel znani proizvajalec TV aparatov in monitorjev Sony, katerih osnova je trinitronska katodna cev. Njihova rešitev je uporaba množice navpičnih žic (katere se med seboj ne dotikajo) te skrbijo za pravilno odklanjanje elektronskih žarkov. Bistvena prednost tako oblikovane cevi je toplotna deformacija žic samo po dolžini, kar pa ne kvari ostrine slike. Vendar posledica tako postavljenih žic je nestabilnost, katero lahko opazimo če potresemo monitor, saj slika kar "zaplava", zato so tudi učvrščene. Pri 15" monitorjih imamo ponavadi eno vodoravno žico po sredini zaslona, pri 17" in 21" pa dve žici, katere so pri natančnejšem ogledu vidne, kar tudi nekatere uporabnike moti in se ravno zato ne odločijo za trinitron. Trinitronske katodne cevi imajo zaslone katerih osnova so fosforne paličice, ki bolje zapolnjujejo sprednjo površino cevi. Slika na trinitronskih monitorjih je tudi bolj kontrastna, vendar ima tudi več geometrijskih napak ter barvnega zamika, kar se lahko z ustrezno korekcijo pri novejših monitorjih tudi popravi.

Zaradi naštetih lastnosti Sony uspešno trži svojo trinitronsko cev tudi pri drugih proizvajalcih monitorjev ki prodajajo svoj model z vgrajeno Sonyjevo cevjo. Pred kratkim se je Sony-ju pridružil (konkuriral) tudi Mitsubishi, ki izdeluje svojo izpeljanko trinitronske cevi "DiamondTron". Za ilustracijo kakovosti te cevi je zadosten že podatek, da se je zanj odločil tudi izdelovalec monitorjev najvišjega kakovostnega razreda Eizo.

14-palčni

Čeprav dandanes prodajalci največ ponujajo in prodajo monitorje velikosti 14" vam teh monitorjev ne priporočamo. Tu gre za kategorijo pri kateri se trudijo da bi znižali ceno do najnižje možne meje pri tem pa naječ trpi kvaliteta monitorjev.

V tej kategoriji sva testirala tri monitorje ki se najbolj pogosto pojavljajo na slovenskem trgu.

GVC M1448

GVC je tovarna ki se je z monitorji šele pred kratkim pojavila na slovenskem računalniškem tržišču, poznamo jo pa kot izdelovalca matičnih plošč in modemov.

Pri tem monitorju nismo uspeli slike raztegniti do roba, ker so koti monitorja pokrožno zaobljeni.

Pri testu utripanja sta bila z petnajst palčnim bratom med najslabšimi na tem testu. Pojavlja se izrazita

konvergenca topov pri vodoravnih črtah (črte rdeče barve so tanjše od črt modre in zelene barve). Monitor nima skoraj nič moireja. Ker monitor nima spomina za shranjevanje, moramo ob preklopu iz grafičnega v tekstovno obliko vedno nastavljati sliko.

TVM AS4G

TVM monitorji so prisotni že zelo dolgo časa, predvsem so bili popularni kot črno-beli VGA monitorji.

Sliko se ne da raztegniti čez cel ekran, ker so vogali (koti) zaobljeni. Desni in levi rob sta precej zaobljena ter se z nastavitvami ne dajo popraviti, ker ta monitor nima nastavitev za geometrijske popravke slike. Pri testu utripaja se obrobni pravokotnik zelo premika (najbolj na testu).

Zelo malo moireja.

15-palčni

V te tej kategoriji smo imela največ monitorjev na testu. Izbrala sva tudi tri monitorje, ki so cenovno bliže sedemnajst palčnim monitorjem, kot pa petnajst palčnim monitorjem (Sony, Nokia in MAG).

Sony 15sf

Gre za popolnoma nov model s trinitronsko katodno cevjo. Ta monitor ponuja vse, kar imajo tudi veliki, vključno z ceno.

Monitor ima zelo dobre nastavitve z stikali. Če sliko raztegnemo čisto do roba se še vedno da lepo nastavljati. Izredno čiste in nežne barve. Zelo malo geometrijskih napak, kot je zelo značilno za monitorje z trinitronsko katodno cevjo. Malce moteča je vodoravna črta v spodnjem delu ekrana (trinitron), ki je vidna, ko je za ekranu bela barva ima pa počasenjši iz grafičnega v tekstovni način preklop, kot monitor NOKIA, ki si ga bomo ogledali kot naslednjega.

Nokia Multigraph 449M

Monitor znanega proizvajalca katodnih cevi in televizijskih aparatov je nedavno postala prisotna tudi na našem tržišču.

Tipičen predstavnik monitorja z trinitronsko katodno cevjo z lepimi in čistimi barvami in veliko geometrijskimi napakami. Ko sliko raztegnemo čez cel ekran, sta spodnji in zgornji rob sta vbočena navznoter. V sredini ekrana je slika svetlejša, kot na robovih monitorja. Monitor ima več moireja, kot Sony-jev monitor, ki smo ga predtavili prej in večji osnovno piko (0.26 mm). Nokia je edini petnajst palčni monitor na testu, ki podpira ločljivost le do 1024 x 768, ostali monitorji podpisajo ločljivosti do 1280 x 1024. Pri Nokiji lahko nastavljamo toploto vsake barve posebej. Kot

Kako smo testirali

Za programsko podlago najinega testa sva izbrala program DisplayMate for Windows ameriškega proizvajaca Sonera Technologies, ki omogoča, da pri monitorju odkrijemo zelo veliko odlik ali napak, s katerim se monitor ponaša (popačenja in napake so razložene v slovarju pojmov).

Če kupujete monitor vam svetujeva, da se najprej odpravite do najbližjega prodajalca monitorjev in si ogledate monitor sami, saj "vsake oči imajo svojega slikarja".

Testni računalnik je imel 75 MHz Pentium ... MB RAM, a za grafiko pa je skrbela grafična kartica MiroCrystal 20 SD z 2 MB DRAM-a.

Računalnik nam je na posodilo podjetje GEKKO iz Ljubljane, tel. 061 15 99 650.

zanimivost, NOKIA je edini monitor med petnajst palčnimi, ki uporablja ekranske menuje (pojma nimam kako se reče drugeče menu !!!). Monitor ima dobra in pregledna navodila, ampak žal niso prevedena v slovenski jezik. V škatli smo našli še adapter za kabel, ki konvertira vtič v format, ki ga uporabjajo monitorji Machintosh in Apple.

GVC M1566

Oba monitoja firma GVC ima zelo zanimivo in lepo obliko. Monitor ima na robovih črn (mrtvi) rob, kar je nenavadno za novejše monitorje. Slika je na robovih neostra v primerjavi z sredino monitorja. Monitor ima zelo izrazit moire. Nima čiste bele barve, ampak vleče na sivo barvo. Pri ločljivosti 1280 x 1024 slika utripa. Med preklapljanjem iz grafičnega v tekstovni način v monitor rabi veliko časa in v notranjosti monitorja neprijetno poka (rele). Pri testu utripanja se pravokotnik okoli ekrana zelo premika.

CTX 1565 GM

Tajvanska firma Chuntex Electronic, ki se je na svetovnem tržišču pojavila od leta 1981. Uspelr so predvsem kot proizvajalci EGA in VGA monitorjev. V novejšem času pa so si pridobili velik del trga predvsem v ZDA. Z zadnjo serijo monitorjev, ki jih skoraj v celoti predstavljamo v okviru tega testa, si je firma povrnila svoj nekdanji sloves.

Monitor ki uporablja odklonsko mrežico, ki so proizvajaci poimenovali INVAR Shadow Mask, protiodbojni premaz, ki zmanšnje odboje (luči, sončne svetlobe) od ekrana monitorja.

Slika na sredini ekrana je bolj črna kot kot na robovih. Če sliko raztegenemo čez cel ekran je težko nastavljiva. Monitor bi lahko imel več nastavitev, tako kot jih imajo ostali monitorji v tej kategorji (rotacija slike, toplota barv...). Pri testu utripanja se ta monitor zelo dobro obnaša.

MAG MXE 15F

Pravtako kot CTXov monitor uporablja MAG odklonsko mrežico INVAR.

Pri višjih frekvencah se slika malenkostno popači (izguba ostrine). Pojavlja se pojav (!!!) kompromis med barvami. To je če nastavimo ostro sliko postane črna barva siva. Najboljšo sliko smo dosegli pri ločljivosti 1024 x 768 pri 70 Hz osveževanja.

Sliko se ne da raztegniti do zgornjega roba, ker je zgornji rob zelo kriv, zato desna stran izgine iz vidnega polja. Zelo pogrešamo tipko za rotacijo slike. Moire je opazen v spodjem delu ekrana. Pri testu utripanja je bil monitor pri slabših na tem testu.

TVM AS 5D

Monitor ima zelo dobre nastevitve. Skoki stikal (potenciometrov) niso veliki, zato se da sliko dobro nastavit. Zelo izrazil moire pri temno sivih slikah. Pri testu utripaja ima iste probleme, kot mali (14") brat in oba monitorja firme GVC. Navpične črte so težko ločljive, ker so zelo zamazane. Monitor ima dober kotrast črne in bele barve. Monitor se dobro obnese tudi na navečji ločljivosti (1280 x 1024), ki jo podpira.

17-palčni

V tej kategoriji vam bomo predstvili nekaj najcenejših modelov sedmajst palčnih monitorjev, ki se ponašajo z dobro kvaliteto.

CTX 1765 GM in CTX 1785 GM

Modela se veliko ne razlikujeta drug od drugega, zato jih bomo opisali kar skupaj. Šibkeji model 1765 GM



model uporablja piko velikosti 0.27 mm. Ima izrazit moire. Med preklopom slike iz grafičnega v tekstovni način sliko neprijetno popači.

Močnejši model, 1785 GM ima moire opazen le pri vzorčni sliki.

Monitorja se po zunanjosti ne razlikujeta veliko in za krmiljenje uporabljata enostavne, tei uporabne kontrole. Ostrina ni najboljša pri obeh monitorjih.

Samtron SC - 728 SXL

Ta monitor nam je bil najbolj všeč med sedemnajst palčnimi monitorji. Monitor upravljamo preko zaslonskih menujev, ki so zelo pregledni in prijazni. Potenciometer za nastavitve ima zelo majhne skoke, tako da sliko nastavimo karseda natančno. Pri testu utripanja se pravokotnik ob robu ekrana popolnoma nič ne premika. Monitor ima zelo ostro sliko, lep spekter barv in nadpovprečen kontrast. Moire skoraj ni opazen. Za slikami v Program Managerju se pojavljajo manjše sence, ki pa pri delu niso moteče. Pri nastavitvah manjka nastavljanje topov.

Edina slaba lastnost tega monitorja je dokaj velika pika (0.28 mm), kar pa so proizvajalci odpravili pri monitorju SC 726 DXL, ki uporablja piko velikosti 0.26 mm, cenovno pa je dražji za 15 000 sit. Žal nam tega monitorja niso uspeli dobaviti za test.

Samsung SyncMaster 17 GLs

Monitor se ne razlikuje veliko od Samtronovega modela, ki smo ga predhodno predstavili, saj oba uporabljata isto katodno cev, pa tudi zunanja oblika spominja drug na drugega. Tudi Samsungov model se ponaša s podobnimi lastnostmi kot Samtronov monitor. Razlike so le v konvergenci topov, kjer je Samtron dosegel boljše rezultate. Samsungov monitor dokaj veliko možnosti za nastavitev slike (pravokotnost, trapez na obe strani). Gre za dober monitor z dokaj nizko ceno.

Slovar pojmov in nasveti pri uporabi

CRT (katodna cev) – osnovni gradnik sodobnih monitorjev. Slika nastaja s hitrim preklapljanjem elektronskih žarkov, ki osvetljujejo fosforno površino na sprednji strani zaslona.

Degaussing (razmagnetenje) – postopek, ki razmagneti tuljavo elektronskih topov v zaslonu in s tem zagotovi pravilno razporeditev barv na zaslonu.

Halo – svetla površina okoli vsake pike na zaslonu, ki je posledica odboja svetlobe znotraj zaslona. Ta tip popačenja zmanjšuje kontrast slike.

Konvergenca – sposobnost monitorja, da posamezne sestavine barve pravilno predstavi na zaslonu. Pri slabi konvergenci se na predmetih posamezne sestavine barv razlivajo in odmikajo od običajnega položaja.

Ločljivost – vrednost, ki definira, kako natančno je računalniška slika prikazana na zaslonu. Izražamo jo s številom pik v vodoravni in navpični smeri.

Moire – interferenčni pojav, ki ga povzroča zlivanje barv sosednjih pik. Na zaslonu ga lahko zaledimo kot področja z valujočim vzorcem rahlo drugačne barve kot ozadje. Kadar je tako popačenje zelo izrazito, pomeni, da je premajhno število svetlobnih elementov (fosfornih pik) za izbrano ločljivost.

MPR II – standard za dovoljena sevanja z zelo nizkimi frekvencami. Standard je določil Mat Oct Provadet, švedski državni institut za metrologijo in preizkušanje kakovosti izdelkov.

Osveževanje – vrednost, ki označuje, kolikokrat se slika v celoti izriše na zaslonu v časovni enoti (ponavadi je to sekunda, zato je tudi enota Hz). Danes velja, da potrebujemo za udobno delo frekvenco osveževanja najmanj 72Hz, kar določa standard VESA.

P – nastavitev pravokotnosti robov slike.

Rotacija – popačenje, ko je slika v celoti zamaknena za [illegible] določen krožni kot, glede na stranice ekrana.

Sodček – popačenje slike v obliki sodčka. Levi in desni del slike sta izbočena.

Svetlobni odsev (glare) – pojav, ko se svetla po[illegible] zrcali v zaslonu računalnika. Zaradi tega je zma[illegible] vidljivost, kar utruja oči.

Šiviljski tulec – popačenje, pri katerem so robo[illegible] vbočeni proti notranjosti zaslona.

Trapez – popačenje, pri katerem je slika na eni [illegible] zaslona večja (višja) kot na drugi.

Točka (pixel) – osnovni element računalniške [illegible]. Sestavljajo ga trije svetlobni elementi za [illegible] osnovnih barv RGB.

Test utripanja – v sredini ekrana utripa [illegible] obrobljen z ozkim pravokotnikom. [illegible] kvaliteten se pravokotnik nič ne razteza.

Velikost pike (dot pitch) – razdalja med fosforno p[illegible] in njenim najbližjim sosedom iste barve na zaslonu, izražena v milimetrih. Manjša vrednost o[illegible] boljšo kakovost slike. Tipična sodobna veli[illegible] giblje med 0.28 in 0.26 mm (0.25 [illegible] najsodobnejših trinitronskih cevéh).

Zoom – možnost spreminjanja velikosti [illegible] in višini.

Ne postavljajte monitorja na mesta, kjer bi na zaslon sijala močna svetloba (sonce, policijske ba[illegible] svetlemu ozadju, ne nameščajte monitorja v prašnih ali vlažnih prostorih, najboljša namestite [illegible] kotu pogleda (10-15°), nastavitev svetlosti monitorja naj ustreza razsvetljenosti sobe in vaši [illegible] zadnji del monitorja naj bo dovolj prezračen, da se ne pregreje (če je mogoče brez megle in smoga), ne [illegible] monitorja in drugih težkih predmetov na kabel. Poškodovan kabel lahko povzroči požar ali elek[illegible] monitorja ne izpostavljajte močnim magnetnim poljem, npr. v bližini transformatorjev, elektromotorjev [illegible] ojačevalnikov za [illegible] po potrebi očistite zaslon z mehko krpo brez dlačic (v nasprotnem primeru potrebna de[illegible] [illegible] antistatičnim čistilom ali čistilom za steklo.

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Model	MI448	AS 4G	MXE 15F	Mukascan 15sf	Multigraph 449 M	AS 5 D	1565 GM	M1566 LR	SC 728 SXL	SyncMaster 17 GLs	1765 GM	1785 GM
Velikost	14"	14"	15"	15"	15"	15"	15"	15"	17"	17"	17"	17"
Maks. ločljivost in osveževanje (Hz)	1024x768/60	1280x1024/60	1280x1024/60	1280x1024/60	1024x768/76	1280x1024/60	1280x1024/61	1280x1024/60	1280x1024/76	1280x1024/72	1280x1024/72	1280x1024/72
Velikost pike (mm)	0.28	0.28	0.28	0.25	0.26	0.28	0.28	0.28	0.28	0.26	0.27	0.26
Teža	NP	12.2 kg	25 kg	13.8 kg	14 kg	13 kg	15.7 kg	NP	25 kg	25 kg	21 kg	21.5 kg
Trenutna ločljivost in osveževanje (Hz)	800x600/56	800x600/56	1024x768/70	1024x768/70	1024x768/75	1024x768/70	1024x768/70	1024x768/70	1024x768/75	1024x768/72	1024x768/75	1024x768/75
Podjetje	Accord '92	Centron	Secom	ATR	Accord '92	Centron	PBM	Accord '92	LANCom	ITA Plus	PBM	PBM
Telefon	061 159 71 55	062 221 303	067 32 031	061 715 212	061 159 71 53	062 221 303	061 313 191	061 159 71 55	062 304 664	061 131 20 35	061 313 191	061 313 191
Cena	32 500	32 512	72 251	71 000	36 490	46.128	49 900	47 153	67 280	124 000	99 900	115 900



Dalibor M. Jovanović

Kraljevske igralne palice

Nekaj, kar lahko res primeš v roke, ne da bi se zdrobilo

Poznamo tri vrste igralnih palic: slabe, dobre in odlične. Prvih je cel kup, dobrih je le nekaj, odlični pa so le ThrustMasterjevi izdelki. Osebno znanstvo z oblikovalcem Buzzom Hoffmanom (ki je svoje čase za USAF po nebu divjal z F-16) se nam obilno izplačali. V recenzijo smo dobili skoraj vse njihove mojstrovine. Njihovo uporabnost smo preiskusili v Flight Unlimited in FS 5.1. Pa si jih oglejmo.

Pro Flight System (PFS)

Svojo obliko je Pro Flight System dobil po pilotski palici letala F-4 Phantom. Roka v njej lepo leži, ne drsi in ne žuli. Vsi gumbi so v dosegu prstov in nadvse domiselno oblikovani. Palica je zelo robustno izdelana, pogonske vzmeti so močne in potrebna je kar velika sila pri pilotiranju z njo. Podstavek je temu primerno težak (skoraj 1 kg), če pa vas med igranjem rado zanaša, jo na mizo lahko fiksirate s priloženimi gumijastimi podloškami.

PFS je zelo natančna igralna palica, je pa tudi močna, saj lahko brez skrbi z njo opletate na vse strani. V Flight Unlimited se je dobro izkazala, po vertikali odlično reagira (za razliko od Wingman Extrema), v FS 5.1 pa je do izraza prišla predvsem njena natančnost.

Mark II Weapons Control System in Pro Flight System

Mark II Weapons Control System (WCS)

To je ročica za moč motorjev. Ima za spoznanje prelahek hod in premajhno težo. Tako kot PFS tudi ta v roki lepo leži, vsi gumbi so nastavljivi in v dosegu prstov. WCS priključimo na vhod za tipkovnico in v game port. V sam WCS pa igralno palico in tipkovnico. Večino operacij v simulatorju letenja je mogoče programirati na WCS in PFS, tako da med letenjem praktično ni potrebno šariti še po tipkovnici. WCS se je koristen dodatek, posebej ga priporočam letalskim fanom.

Rudder Control System (RCS)

Rudder Control System so pedala, podobna tistim v pravih letalih. Priklopijo se na WCS in postavijo na tla. Uporabno le za letalske fane prve vrste. RCS imajo relativno grob hod, vendar se jih človek hitro navadi. V Flight Unlimited je prišla njihova uporaba do polnega izraza, kar nekaj akrobacij je moč uspešno izvesti le s pomočjo pedal, smernega krmila torej. Na RCS ni dodatnih gumbov ali stikal.

Rudder Control System

F-16 Flight Control System (FLCS)

Kot že ime nakazuje, je FLCS svojo obliko podedoval od prave pilotske palice z bojnega letala F-16. Njegovo ergonomičnost in dostop do gumbov so preiskusili tudi piloti USAF in William T. Overton, glavni inženir pri projektiranju simulatorjev za Space Shuttle. Preiskuševalci so bili nad palico nadvse navdušeni. Tako kot pri PFS so funkcije vseh gumbov nastavljive, njihova oblika pa ravno tako netipična: gumbi v pravem pomenu so le trije, na palici sta še dva sprožilca (trigger) in štiri desna stikala (vsak položaj je mogoče programirati!). S FLCS se da letala naravnost čudovito upravljati. V vseh smereh reagira mehko in nadvse natančno. Roka v njej leži trdno in udobno. Čeprav na prvi pogled to ni tako očitno, so vsa stikala v dosegu prstov. Letenje v Flight Unlimited je bilo s FLCS pravi užitek, FS 5.1 pa je postal še bolj zanimiva simulacija. Kdor išče kvalitetno igralno palico, ki bo povrh vsega še dolgo trajala, naj nikar ne odlaša! FLCS je prava stvar!

Flight Control System

F-16 Throttle Quadrant System (TQS)

TQS je le še posladek. V bistvu je to močno izboljšan WCS, že v imenu pa slutimo izvor: ročica za moč motorjev in upravljanje sistemov, identična tisti na F-16. Hod je mehak in natančen. Napetost vzmeti je mogoče nastaviti s kolesčkom na strani. TQS ima neverjetne možnosti upravljanja, t.j.: Dogfight stikalo s tremi položaji potroji funkcije vseh stikal na ročici, dve vrtljivi stikali, dve stikali z dvema položajema in na spodnji strani pravi biser: miniaturni trackball, ki je združljiv z MS miško! Skorajda odveč je govoriti o tem, da so čisto vsa stikala v dosegu prstov. V TQS priklopimo tipkovnico, miš in igralno palico. Vse funkcije v simulatorju so dosegljive z uporabo vseh stikal in gumbov na TQS in FLCS.

Throttle Quadrant System

Zaključek...

Kaj reči za konec: nad ThrustMasterjevimi izdelki sem ultra navdušen. Igralnih palic, ki bi se kosala z njihovimi po kvaliteti in uporabnosti, sploh ni. Wingman Extreme, ki pri nas velja za dobro palico, je v primerjavi s ThrustMasterji pravi palček. Letenje v Flight Unlimited, Flight Simulatorju in vseh ostalih simulacijah letenja dobi novo dimenzijo. Kot je po testiranju ThrustMaster igralnih palic rekel naš znanec William: "Keyboards are for text, not simulations, and these guys know it." Prihodnjič pa pravi pravcati test VR čelad.

Zakaj je Microsoft na zatožni klopi?

Bo ameriški protitrustovski zakon nasadil najbogatejšega Američana?

Na nedavni tiskovni konferenci je Microsoftov predstavnik potožil, da se vsi nevoščljivci spravljajo na to cvetoče in dobronamerno softversko podjetje. Povod za žalostinko je bila odločitev ameriškega pravosodja, da vloži proti Microsoftu proti-trustovsko tožbo zaradi prodaje predinštaliranih operacijskih sistemov, ki kršijo zloglasni ameriški zakon o trustih. Jasno, Microsoftu se zdi, da je vse skupaj zlonamerno, polno zelene zavisti in maščevalnosti. Bodimo objektivni in poglejmo, česa je ta softverski gigant sploh obtožen.

Ko ste leta 1981 lahko kupili prve osebne računalnike (IBM PC), si ***IBM ni upal*** *k računalnikom priložiti operacijskega sistema. Vsak uporabnik si ga je moral kupiti posebej, pri tem pa so bile na voljo tri možnosti: PC DOS (40 dolarjev), ki je vključeval interpreter za BASIC, UCSD p-System (625 dolarjev) skupaj s prevajalnikom za Pascal ali FORTRAN, ter CP/M (240 dolarjev), ki je bil v tistem času najbolj priljubljen operacijski sistem.*

Ni si upal? IBM je veliko podjetje in vsa velika podjetja so barabe. Povezava prodaje enega izdelka z drugim je v Ameriki prepovedana (proti-trustovski zakon) od leta 1969, IBM pa si je v zgodnjih sedemdesetih nakopal na glavo dve taki tožbi in se pri tem pošteno opekel. In če si opečen, se ne igraš več z ognjem. Tako je IBM prepustil prodajo operacijskih sistemov za PC računalnike drugemu podjetju - Microsoftu.

Leta 1983 je Compaq predstavil prve PC-kompatibilce, takrat pa je bil DOS zaradi svoje nizke cene in agresivnega trženja praktično edini standard na IBM PC-jih. Jasno, Compaq je kupil licenco od Microsofta (ste kdaj slišali za Compaq DOS), kot so kasneje storili vsi drugi izdelovalci klonov. Ampak vsi izdelovalci računalnikov so operacijski sistem prodajali posebej, nikoli v paketu s hardverom. Šele v poznih osemdesetih, ko so se pojavila prva podjetja za prodajo PC-jev po pošti (Dell, Northgate, Zeos in Gateway), so pričeli nekateri prodajati DOS "brezplačno" naložen na svojih PC-jih.

Natančno ne moremo vedeti kdaj (Microsoft pravi, da je to poslovna skrivnost), a očitno se je MS nekje leta 1989 odločil za agresivno trženje in spodbujanje prodaje prenaloženega DOS-a z Okni. K temu sta ga verjetno spodbodli predvsem dve "motivaciji" (poleg naravne želje po dobičku in uspehu).

Prva "motivacija" je bil odziv konkurenčnih softverskih podjetij, ki so bila sama sposobna izdelati cenejše in/ali boljše operacijske sisteme kot MS-DOS. Najbolj agresivno je bilo podjetje Digital Research Inc., ki je nekoč davno nazaj izdelalo CP/M, kasneje pa prvi GUI na PC-jih - GEM. DR-DOS je bil vedno korak pred najnovejšimi verzijami MS-DOS-a, bil je 100% kompatibilen, ter vsaj za tretjino cenejši. V začetku je Digital Research doživel zelo dober sprejem pri izdelovalcih hardvera, dokler

Druga "motivacija" je bila neverjetno bedna prodaja nadgradnje MS-DOS-a - Oken. Prve verzije Oken je MS najavil leta 1983, predstavil pa leta 1985 (vas to na kaj spominja?), ter vse do predstavitve verzije 3.0 prodal manj kot 2 mio izvodov. Verzija 3.0 je končno zgledala dovolj dobro za bolj agresiven pristop, zato je Microsoft zaigral na nove strune.

Rešitev, ki jo je "odkril" Microsoft, je ubila tri muhe na en mah: vsem izdelovalcem hardvera je ponudil zelo privlačno paketno ponudbo, ki je vključevala MS-DOS in Okna 3.0. Izdelovalci bi Microsoftu plačevali smešno majhno ceno za vsak paket, pod pogojem, da ga inštalirajo na vsak računalnik, ki ga prodajo. Microsoft je s povezavo prodaje MS-DOSa in Oken v paketu preprečil vmešavanje konkurentom (Digital Research bi propadel, če jih ne bi kupil Novell), prisilil kupce v nakup Oken, ter si ustvaril monopolni pregled nad prodajo računalnikov: od vsakega prodanega računalnika na svetu je pokasiral svoj delež.

Izdelovalci PC-jev so se strinjali, saj so na večino računalnikov itak preinštalirali DOS in Okna. Seveda so morali Microsoftu plačati svoj delež tudi v primeru, ko si kupec ni želel "brezplačnega" paketa DOS+Okna. Microsoft si je tako zagotovil, da je prodal na milijone licenc za Okna, ter požel vso finančno smetano takrat, ko je prodajal nadgradnje - nadgradenj se pač ni dalo kupiti predinštaliranih: Okna 3.0 v Okna 3.1, le-ta v 3.11 ali v 3.1 EE in tako naprej. Denarja kot toče, saj so se uporabniki spremenili v odvisnike - DOS in Okna so dobili na računalniku, ne da bi jih kdo vprašal.

Najbolj so besnele velike korporacije: ob nakupu novih računalnikov so želeli prenesti licence za DOS in Okna s starih, izrabljenih modelov. Ne gre. Kupite nove licence. Kaj pa stare licence? So vezane na računalnik? Ko gre na odpad računalnik, zapade tudi licenca za softver? Tako se pa ne gremo! To je trustovsko izsiljevanje!

To je bil torej povod, da se je ameriško pravosodje odločilo za preiskavo in zdaj za proti-trustovsko tožbo proti Microsoftu. Tožbo jih bremeni obvezne prodaje operacijskih sistemov na ***vsak*** *izdelan računalnik, ter vsiljevanja vezanega paketa MS-DOS + Okna. V obeh primerih najbolj nasrkajo drugi izdelovalci operacijskih sistemov, ki nikakor ne morejo biti konkurenčni.*

Tako se nam spet obetajo časi, ko se bo lahko vsak uporabnik ob nakupu računalnika odločil, kateri operacijski sistem želi kupiti zraven (če ga sploh hoče). Za Intelove procesorje so trenutno na voljo vsaj Linux, Solaris, OS/2, NextStep, Novell DOS, Windows NT, Windows 3.11, Windows 95 ter UnixWare. Apple tudi napoveduje svoj pohod v Intelovo kraljestvo, zato bo ponudba še bolj pestra.

Naslednjič, ko boste v izložbi videli računalnik z nalepko "Windows preloaded", se zamislite. Je to res edina zveličavna pot?

CĐ>BINARNA DEPONIJA

St. John Chrysostom Catholic Church
MASS HOURS - Saturday 7:00 p.m.
Sunday 8:00a.m./10:00a.m./12:00 p.m.

Oh, Bill.
Torej je Microsoft res kupil rimokatoliško Cerkev.

Saj res, zakaj pa ne?
Zakaj ne bi to poletje ubežali vsemu (vojni, klanju, eksodusom in še čemu) z obiskom na območju vojne? (Iz Gremlinovega sporočila novinarjem)

THIS SUMMER WHY NOT GET AWAY FROM IT ALL WITH A WAR-ZONE VISIT COURTESY OF GREMLIN TOURS!

Madi Bratislava Ltd
Sokolska 1/8
811 04 Bratislava
Slovenija
Activity: distributor

To je pa že nehumano
Ej, a si boste že dopovedali, da je Slovenija v Slavoniji in ne na Slovaškem?

Živele fizikalne enote
Poleg tega, da še nismo slišali za 20 megaherčni CD ROM, smo zbegani obstali tudi pri enotah MHZ (MHz, jasno), Kb/sec (KB/s), Mb (MB) vse to in še več na škatli igre UFO

IBM PC 386,486 and Most Compatibles
Required 20 MHZ CD ROM Drive
(150Kb/sec sustained transfer rate)
MS-DOS 5.0 or higher MS CD ROM
Extensions 2.1 or higher.4 Mb RAM

Subtotal	$7,049.00
Tax	$422.94
Shipping & Handling	$99,999.95
Total	$107,471.93

IBM našel izhod iz finančnih težav
Odzdaj bodo zaračunavali 99.999,99 dolarjev za poštnino. (Iz faksimila računa za ThinkPad)

Beta ali delta?
Čudno: na ohišju tega mobitela je grška črka beta, na LCD-ju pa piše delta

Revija Stop strelja naravnost v bralčev živčni center
OK, tale res ni računalniška, pa vendar Full Metal Jacket pomeni visokoprebojno kroglo, v celoti prevlečeno z jeklom

se gori stran.
Full Metal Jacket pomeni neprebojni jopič – Stanley Kubrick strelja naravnost v gledalčev živčni center. Njegov večkrat nagrajeni film pa ne pripoveduje samo o Vietnamu in grozotah bojišč, pripov-

POMOČ ZA WINDOWS

GREGOR GLOBOČNIK **PRIMOŽ RAMOVŠ**

Za zanesljivo delo z Okni potrebujete dobro urejeni datoteki CONFIG.SYS in AUTOEXEC.BAT !

Datoteki sta v osnovnem direktoriju (root). Popravljamo ju s programčkom EDIT. Za popravo datoteke CONFIG.SYS napišite EDIT CONFIG.SYS. [illegible]

```
FILES=30
BUFFERS=30
STACKS=9 256
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS
DEVICE=C:\MOUSE\MOUSE.xxx (vpišite pot do miške)
```

S temi vrsticami bo vaše delo v Oknih zanesljivejše.

Za popravo datoteke AUTOEXEC.BAT napišite EDIT AUTOEXEC.BAT. [illegible]

```
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE
```

S to vrstico bo vaše delo z Okni hitrejše.

Opcije pri zagonu oken !

Okna običajno poženemo z ukazom WIN. Do posebnih primerih pa dopišemo še parametre

/B	Naredi datoteko (BOOTLOG.TXT), kjer se zapisani programi, ki se naložijo ob zagonu Oken
/N	[illegible]
/D:C	[illegible] 32-bitni dostop do datotek.
/D:F	[illegible] 32-bitni dostop do trdega diska.
/D:S	[illegible] F000 in 0080.
/D:V	[illegible] trdega diska
/D:X	[illegible]

Čemu služi windows setup?

[illegible]

Kako dodati ali odvzemati pisave?

[illegible] *control panela*. [illegible] *OK*. [illegible] *Adobe Type Manager* [illegible] *WinWord*. [illegible]

Zakaj so pomembne nastavitve portov?

[illegible]

Nastavitev miške

[illegible]

Kako pohitriti Okna?

[illegible]

Kako pospešiti tipkovnico?

[illegible] *Keyboard*. [illegible]

Kako dodati in nastaviti tiskalnik?

[illegible] *Personal Page Printer* [illegible]

resolution	[illegible]
paper size	[illegible]
paper source	[illegible]
memory	[illegible]
orientation	[illegible]
copies	[illegible]
cartridges	[illegible]

[illegible]

Kaj prinaša ikona International?

[illegible]

Kako pospešiti računalnik za delo z Okni?

[illegible] *386 enhanced*. [illegible] *(Virtual memory)*. [illegible]

Odgovorite na vprašanja nagradnih igre!

• Kako je ime najnovejši igri, ki jo bo Microprose kmalu dal na trg (več o nagradni igri na str. 11)?

____

____

____

• Obkrožite pravilne odgovore na vprašanja za Gremlinovo nagradno igro (več o nagradni igri na str. 37)!

1) a b c

2) a b c

3) a b c

Napišite štiri računalniške pojme!

....

....

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1. ....
2. ....
3. ....

Moj naslov:

Ime in priimek ....

Naslov ....

Tip računalnika ....

Starost ....

NAGRADE: 10x SLIPSTREAM 5000, 2x CIVILIZATION, 2x UFO, 2x COLONIZATION, 2x MASTER OF MAGIC, 2x PINBALL MANIA, LEMMINGS FOR WINDOWS, TIE FIGHTER, 1830, RAVENLOFT THE STONE PROPHET

vašega diska in telefon bo to zapisano ali bo zapisana na disku samo do delovanja Oken ali strani. Pokaj tega bo lahko tečešla 32-bitni dostop do diska s dodatek (prvi hitreji dostop).

Kako pošiljati in sprejemati faks?

Če želite vaš faxmodem uporabiti v Oknih, ga morate še najprej inicializirati. To storite s pritiskom na gumb *add*, nato pa izberete *com port* na katerem je vaš faxmodem. Odstranite ga s pritiskom na gumb *remove*. Ko pritisnete na gumb *setup*, se vam prikažejo sledeče opcije:

fax modem number
- -pod *country code* vpišite 386 (Slovenija)
- -pod *area phone* vpišite številko vašega omrežja
- -pod *phone number* vpišite vašo domačo številko

answer mode
- -off fax se vam ne bo oglašal na klice
- -manual na klice se odzovete ročno
- -auto answer fax se sam oglaša na klice
- -ring kolikokrat naj telefon zazvoni, da se oglasi fax

Če v tem meniju pritisnete gumb *speaker*, dobite naslednje opcije:

speaker mode
- -off odklop modemskega zvočnika
- -on during dial zvočnik je priključen le pri klicanju
- -on always zvočnik je vseskozi priključen

volume
- -nastavite glasnost zvočnika

Ko vse to nastavite, pritisnite s tipko OK. Vrnete se v setup meni. Tu lahko še izberete opcijo *dialing*. Pojavijo se vam spet nove nastavitve:

dialing prefix
- -tu vpišete številko, ki se bo zavrtela pred vašo številko (predpono). Vse to potrdite na hitrejšem oziroma prefix.

operator in a dial
- -število časa faks čaka po klicu predpone

access code
- -s pomočjo te opcije vaš modem vzpostavi kom mora klicati

line type
- -izberete med pulznim in tonskim načinom klicanja

blind dialing
- -s to opcijo vklopite brezklicanje tona

Potem lahko pošiljate preko drugih programov, tako da spremenite tiskalnik v fax.

Kako nastaviti zvočno kartico?

Vse to lahko storite, če prilezete na ikono *drivers* v *control panelu*. Najprej pritisnete na gumb *add*, in med že vpisanimi karticami izberete svojo. Če pa vaše kartice ni v tej listi, pa izberete opcijo *unlisted or updated driver*, nato pa vpišite pot do gonilnikov za vašo kartico. Ko ste izbrali svojo kartico, jo lahko še natančneje nastavite s pritiskom na gumb *setup*. Od tu naprej se nastavitve odvisne od posamezne kartice.

Vašo kartico pa lahko odstranite z opcijo *remove*.

Čemu pif editor?

S pomočjo pif editorja lahko poženete (DOSove) programe. Ko zaženete pif editor, se vam pojavijo sledeče opcije:

program filename
- -vpišite pot do programa in ime programa

window title
- -naslov zaslonskega okna

optional parameters
- -lahko napišete parametre, ki jih program potrebuje, eh zagnan (če jih ne, pustite prazno)

start-up directory
- -vpišite pot do delovnega direktorija programa (kam se bodo shranjevale datoteke tega programa)

video memory
- -izberete v kakšnem grafičnem načinu bo deloval program

memory requirements
- -KB requirements (minimalno število pomnilnika, ki ga potrebuje program)
- -KB desired (maksimalno število pomnilnika, ki ga lahko porabi vaš program, zgornja meja je 640 KB; če vpišete (-1), program uporabi največje možno število pomnilnika)

EMS memory
- -KB required (koliko KB EMS (expanded memory) spomina potrebuje program; če ne veste koliko, tu pustite prazno; če pa program ne potrebuje EMS spomina tu vpišite 0)
- -KB limit (koliko je maksimalno število pomnilnika, ki ga potrebuje program. Vpišite (-1), če ne želite postaviti zgornje meje)

XMS memory
- -enako kot pri EMS (XMS - extended memory)

display usage
- -full screen (program bo zasedel celoten zaslon)
- -windowed (program bo zasedel le del zaslona)

execution
- -background (program bo deloval v ozadju)
- -exclusive (ko je program aktiven, druge aplikacije ne delujejo)

close window on exit
- -ob izhodu se okno zapre

Tu lahko še izberete *advanced*. Na zaslon dobite nove opcije:

multitasking options
- -background priority (koliko hitro teče aplikacija v ozadju v primerjavi z drugimi, ki je aktivna. (Vrednosti so od 1 do 10000. Osnovna vrednost je 50)
- -foreground priority (kako hitro teče aplikacija v ospredju v primerjavi z drugimi, ki je aktivna. (Vrednosti so od 1 do 10000. Osnovna vrednost je 100). Z vrednostjo nastavite porabo procesorja za izbrani program
- -detect idle time (z označitvijo te opcije bodo imele druge aplikacije na voljo večji del procesorja, ko bo izbrani program čakal na vnos (tipkovnega vnosa))

memory options
- -lahko izberete katere vrste pomnilnikov vaš program uporablja

display options
- -lahko izberete v kakšnem načinu bo deloval vaš prikaz

other options
- -allow fast paste (če izberete to opcijo je omogočen hitrejši način prenašanja informacij)
- -allow close when active (ko greste ven iz okna, se program samodejno zapre)
- -reserve shortcut keys (lahko določite vroče tipke)
- -application shortcut keys (tu lahko napišete kombinacijo tipk, s katero sprožite vaš program)

Kaj pomeni keyboard indicator?

Z ikono *international*, ki je v *control panelu* je možno nastaviti tudi dva različni razporeditvi tipk na tipkovnici. S pomočjo *keyboard indicatorja* se preklapljate med enim in drugim razporeditvijo tipk.

Zakaj lahko uporabljate character map?

Ko pritisnete na ikono *character map*, se vam prikažejo vsi možni znaki, ki jih vsebuje določena pisava. Pisavo lahko spreminjate z menijem *fonts*. Ko ste si izbrali določen znak, pritisnite nanj in nato še na gumb *select* in *copy*. Ko ste to storili, lahko ta znak prenesete v katerikoli program, ki deluje pod Okni. V programu pojdite na meni *edit* in nato izberite *paste*.

Kako narediti makro?

Makro ustvarimo s programom *recorder*. Odprite meni *macro* in pritisnite na *record*.

record macro name
- -lahko vpišete ime makroja

shortcut key
- -določite vročo tipko za aktiviranje makroja

to
- -makro deluje samo v eni ali v vseh aplikacijah

speed
- -določite hitrost izvajanja makroja

continuous loop
- -te makro se neprestano ponavlja

enable shortcut keys
- -vklop ali izklop vročih tipk

record mouse
- -ali se bo v makroju vodil kurzor

relative to
- -kje se bo makro izvajal

description
- -opis makroja

Ko vse nastavite, pritisnite na gumb *start* in makro se bo snemal. Vse kar boste delali, bo posneto. Ko pa hočete končati snemanje, pa zopet pritisnite na ikono *recorder* in izberite opcijo *save macro*. Ko hočete makro izvesti, ga izberete v oknu *macro*, izberite opcijo *run*.

Kako zagnati program, ki nima svoje ikone?

V program managerju pojdite na meni *file* in izberite opcijo *run*. Nato vpišite pot do programa in ime programa. Lahko pa tudi uporabite gumb *browse* in poiščete program.

Vroče tipke (hotkeys)

S pomočjo katerih tipk si olajšate delo

Uporaba pomoči	
Vhod v pomoč	*F1*
Premikanje med temami	*tab* ali *shift+tab*
Kopiraj temo v Clipboard	*alt+printscreen*
Izhod iz pomoči	*alt+F4*
Premikanje med aplikacijami	
Med aplikacijami	*alt+tab* ali *shift+alt+tab*
Do naslednje aplikacije	*alt+esc*
Do prejšnje aplikacije	*shift+alt+esc*
Prikaz vseh delujočih aplikacij	*ctrl+esc*
Zmanjšanje ali povečanje (DOSove) apl.	*alt+enter*
Uporaba menijev	
Zagon menija	*alt* ali *F10*
Izbira določenega menija	*alt+podčrtana črka*
Odpiranje CONTROL menija	*alt+preslednica*
Premikanje	
Do naslednjega ali prejšnjega gumba	*tab* ali *shift+tab*
Do določenega gumba	*alt+podčrtana črka v gumbu*
Levo ali desno za eno besedo	*ctrl+puščica levo* ali *desno*
Na začetek ali konec vrstice teksta	*pgdn* ali *pgup*
Označevanje	
Vrstic (gor ali dol)	*shift+puščica gor* ali *dol*
Teksta do začetka ali do konca	*shift+ctrl+home* ali *end*
Do začetka ali konca vrstice	*shift+home* ali *end*
Naslednje ali prejšnje besede	*shift+ctrl+puščica levo* ali *desno*
Ene črke levo ali desno	*shift+puščica levo* ali *desno*
Popravljanje teksta	
Brisanje zadnjega popravljanja	*ctrl+Z* ali *alt+preslednica*
Kopiranje v Clipboard	
Kopiranje določenega teksta v Clipboard	*ctrl+C* ali *ctrl+insert*
Premik določenega teksta v Clipboard	*ctrl+X* ali *shift+del*
Kopiranje teksta iz Clipboarda	*ctrl+V* ali *shift+insert*
Kopiraj celoten zaslon v Clipboard	*printscreen*
Kopiranje aktivnega okna v Clipboard	*alt+printscreen*
Izhod iz aplikacije in zapiranje oken	
Izhod iz aplikacije	*alt+F4*
Zapiranje aktivne aplikacije	*ctrl+F4*
Program Manager	
Premikanje med skupinami	*ctrl+F6* ali *ctrl+tab*
Zagon določene ikone	*enter*
Razporeditev oken	*shift+F4* ali *shift+F5*
Zapiranje aktivne skupine	*ctrl+F4*

Kaj narediti, da se vam ob vsakem zagonu Oken izvrši določen program, ki ga tega ne želite?

Najprej počistite vsebino Startupa. Če zadeve ne dolgo po tem problem lahko poiskusite s spreminjanjem datoteke (win.ini) (najdete jo v direktoriju windows). S urejevalnikom besedila odprite datoteko WIN.INI in nato poiščite vrstico, katera se začne z ukazom (RUN=). Nato poiščite program, za katerega ne želite, da se vam zažene ob zagonu oken (programi so napisani na koncu vrstice). Če pa je v vrstici samo en program, katerega želite zbrisati, pobrišite vse do znaka (=).

Kako spremeniti pisavo pod ikono?

To lahko naredite v datoteki (win.ini). Spremenite enako ime pisave v vrstici, ki se začne z ukazom (IconTitleFaceName=).

Kako spremeniti povečano pisavo v Oknih?

Z urejevalnikom besedil odprite datoteko (system.ini). Poiščite vrstico v kateri piše (fonts.fon=) in spremenite ime pisave. (Pazite, da ima pisava končnico .FON)